

新鲜热辣的软件使用和硬件介绍一网打尽，敬请关注软硬兵团！
电子天下
掌机迷
POCKET GAMER
2005/10
VOL.36
零售价：9.80元
每月10/25日发售
双份赠品
洛克人Z4角色立卡
掌机迷VCD光盘
大抽奖424名
抽取三大流行掌机
特别企划
一机在手，世界我有
——漫谈掌机游戏网络化
NDS软硬件购买大特辑
ISSN 1672-8866
10>
9 771672 886049
完全攻略
SD高达G世纪DS／炼狱四周目研究
英雄传说·朱红之泪



大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.35的抽奖活动截止时间为7月10日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！

合金装备索利德金属雕像
电软十周年纪念金币
EVA时尚T恤
NDS头带



纪念活动火热进行
本期抽奖共计424名



34期中奖名单详见内页

哈罗零钱包
死亡笔记T恤
火影木叶头带
SP700毫安锂电池

编者手记

EDITOR'S GRUMBLE

～今期的大热语。～

●●● Vol.36 ●●●

搞笑不是一两天，周边堆了一房间，花钱不老少，小狗没养好，失败的打击像雹子般大小，明天爬起来继续往前走。

从前有一对兄弟，哥哥叫做阿里爹爹，弟弟叫做阿里巴巴，哥哥很富有，弟弟很贫穷，有人要问同样是一个娘生的，为什么哥哥有钱，弟弟贫穷呢？莫非他哥哥的钱是骗来的？抢来的？其实哥哥的钱既不是骗来的，也不是抢来的，而是做了女婿换来的；弟弟呢，他没有经济头脑，找了个穷人家的女儿，所以除了一间破屋子和三头驴之外就什么也没有了，日子虽然清苦了些，不过阿里巴巴生活得很快乐，有歌为证：阿里，阿里巴巴，阿里巴巴是个快乐的青年……

呵呵，这里并不是某电台的XX节目，虽然月亮确实很喜欢听的说。言归正传，最近买了任天狗，柴犬版的，每天玩的不亦乐乎，大半夜的也经常起来折腾一下小狗。好在这是游戏，如果是真狗的话估计命不久矣……辛辛苦苦终于让小狗学会坐下、握手、趴下、摇尾巴和打骨碌，可是对面的小狼却已经开始教它的吉娃娃打喷嚏了，好在雪人的狗中途由于一个小事故不幸"夭折"，让我的心理稍微平衡了点。（PS：悄悄透露一个秘密，雪人的小狗叫"狼酷酷"哦，真是个变态！）昨天和雪人联机的时候，发现他新养的小狗身上都长跳蚤了，这种不负责任的饲主真是该杀！

最近北京的雨水很多，雹子也很大。下雹子那天正赶上为E3加班，看着外面乌云密布风雨大作，月亮一时按捺不住心中的兴奋和叶子一起跑出去淋雨，还真是爽啊。最爽的是中途还打劫了一位购物归来的美编MM，我们拿走了她的雨伞，残忍地将她抛弃在大雨中，倾盆的大雨冲化了她手中的冰棍，就这样逐渐融化随着雨水一起流进了水沟……多么唯美的画面啊（陶醉中）。

上班途中听着"一路畅通"，注意到原来高考又再次来临。看着周围的人闹得轰轰烈烈惊天动地的，而自己和此事却已经毫无关系，忍不住暗自窃喜。多年的痛苦回忆让我深刻体会到"上学好，但是不用考试更好！"尤其是夏天，烈日炎炎还要耐着性子在屋里学习，在此月亮衷心地说一句"各位考生辛苦了！"接下来，就在这个最后的夏日制作一些美丽的回忆吧。说起来，去年夏天月亮就没去成嘉年华，看情况今年估计又去不成了。不过最起码也要上电影院把《星战》看了，否则就实在太郁闷了。

不知道大家是不是常去我们的论坛，那里经常能看到些"奇怪"贴子。请原谅我用这个词来形容，因为我实在是找不到其他更合适的词了。题材千奇百怪不说，有些想法简直就是……为了对发贴人表示尊重，月亮就不多说了。另外，我们论坛上的内容也会随时更新，想查询杂志面市时间等相关讯息的读者可以去这里寻找，有什么意见不满或者问题的人也大可以贴出来。小编们会不定时的去论坛上面蹲守，虽然不敢保证全都能看到，但起码可以做到十之八九。希望大家能够多多利用这个交流平台，我们也会从中汲取各种意见，争取把杂志办得更好。



↑飞月动漫收藏专柜的一角！

文/飞月



目录

CONTENTS

VOL. 36 2005 / 10

特别策划 NDS软硬件购买大特辑

P6 随着暑期的到来，游戏销售市场的旺季也即将到来。就掌机市场来说，NDS目前以其相对较低的主机和游戏价格吸引了不少玩家的注意力。本次特辑就NDS主机的购买与保养及游戏软件的市场行情进行了介绍，希望这些内容能给对NDS情有独钟的玩家以一定的帮助！

新闻话题 镜的业界&国内热点

新作工房 GBA道&NDS路&PSP业

热血案内 最完美向导&最快速分解

极上攻略 最全面最详细的攻略指导

热脑研究 最全面最详细的攻略指导

特别策划 一机在手，世界我有 ——漫谈掌机游戏网络化

P108 掌机最初产生的时候仅仅是供玩家个人携带娱乐的。不过随着科技的不断进步，特别是网络技术的飞速发展，掌机的网络化进程也开始了从无到有，从慢到快的前进。究竟掌机的网络化和网络化的掌机的发展过程是怎样的呢？它们的出现和发展又将给我们带来怎样的掌上世界呢？

封面主题：瓦里奥制造一莫娜



电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘辉
编辑：雪人、飞月、暗凌、天意、方舟、翔武
特约记者：张傲
美术编辑：小伟、阿申
编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

彼者的主义

思想仓库

对PSP上任天堂模拟器的看法是：

●很正常，PSP机能强大，出现任氏模拟器不足为奇，说不定以后会有GBA甚至NDS模拟器。（王波，22岁）

●证明了PSP机能的强大，买了PSP没钱买游戏的朋友有福了。（钟晓力，15岁）

●希望模拟器不会出现某些技术上因素。（郭连启，26岁）

●如果出了GBA模拟器，肯定会对PSP销量产生一定影响。（赵一，20岁）

●没有什么，模拟不是什么坏事。（丁一，18岁）

●不可思议，真是太振奋人心了。（虞玮，20岁）

●我认为这很好，希望今后PSP能成为一部万能掌机。（陈一鹏，14岁）

●PSP意料之外的收获。（王维，22岁）

●PSP本来就是二十一世纪的时尚品，新潮流就是此刻的主流。（李君，23岁）

●把PSP的功能上升的更加全面了，但对任天堂的掌机有了新挑战。（杨健，15岁）

●迟早的事，没有绝对的安全啊……（吴明波，19岁）

●如果出现GBA的模拟器，一定会给NDS的销售出现很大的冲击。（左为亮，19岁）

●有一定冲击性，但影响不大，就像PC上出现GBA、PS模拟器一样。（洪凌辉，18岁）

●开发者很有想象力，有勇气啊！（李杰，20岁）

●感觉不太好，这样对任天堂威胁很大。（罗冠乔，18岁）

●赞成，这样买PSP后就不必再买GBA等，还可以玩一些怀旧游戏。（廉化南，19岁）

●很好，我既是任饭也是索饭，无所谓。（林国威，15岁）

●这让我不知该买哪个主机了，模拟器有好处，但也有坏处，这样GBA白买了。（张盖鸣，15岁）

●很好，有创意，增加PSP的功能。（陈柯先，16岁）

●在PSP上也能玩GB系列的游戏，感觉很好。（张磊，17岁）

●真好，让我有了想买PSP的冲动。（邱鹏，14岁）

对掌机网络化的看法是：

●太复杂，游戏本来应该简简单单，轻轻松松。（高本旭，14岁）

●掌机网络化只是多了一项功能，希望不会带来病毒。（黄仲宏，14岁）

●非常支持，游戏无国界，掌机更应发展其网络化。（蔡寅政，18岁）

●非常支持，这样就能够随时随地上网了。（栾海杰，16岁）

●非常不错，实现广大掌机迷的互动。（李盛奇，18岁）

●是时代的趋势，随着网络的普及化，掌机的网络化是肯定的。（谭建华，23岁）

●支持，感觉依旧遥远，掌机网络化应该在掌机廉价和网络普及化之后吧。（汪达，21岁）

●很不错，至少不再是单纯的游戏机，功能当然多一点好。（施巍，20岁）

●没必要搞太多花哨，掌机本来就是用来游戏的，不过多一项功能也不错。（吴蕾，15岁）

●希望它能让游戏更好玩，但最好不会让人成瘾。（连冠华，18岁）

●很好，这样方便我们各位掌机玩家跟编辑交流。（张浩，15岁）

●很是期待，但希望游戏本身素质要高。（林海威，18岁）

●最好不太依赖网络，当然，下载附件和游戏是必然的。（谢锡勇，18岁）

●只要游戏还是那么有趣就行了。（何文佳，15岁）

●可以和全球掌机玩家互动是一大亮点，可网络的弊病也会接踵而至。（沈辰，17岁）

●对厂商来说是赚钱的不二法门，对于玩家来说腰包又要瘪了。（赵晨，19岁）

●真是太好了，这样就可以和远方的朋友一起游戏。（黄俊雄，14岁）

●拓展掌机机能，开拓掌机的占有空间，发展掌机网络化，对掌机的发展起到一定作用。（王鑫，18岁）

●这是掌机发展的必然趋势，在以后掌机网络游戏会成为主流。（刘翼，19岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表、本期命题征集：

1、看了本期的NDS特辑，请预测下NDS今后在国内发展趋势。

2、你对NDS烧录卡的出现以及ROM逐渐推出的看法。

你可以在回函卡上填写，也可以来信或发E-MAIL给我们，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱地址：pg@vgame.cn。

软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

掌上风暴 掌上娱乐流行大介绍，手机游戏指南

经典回眸 经典游戏怀旧专栏

劲作社区 热门游戏话题和资料都在这里哦！

人气专栏 精彩绝伦的各色栏目

◆本期VCD影象目录◆



新作火映……20:00

GBA 超级火枪英雄

PSP 天诛 忍大全

天地之门

NDS 分裂细胞

黄金眼

高手竞技台…… 6:00

超级马里奥A4 快速过关影像

PC部分还有好礼相送

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

你还在思者
如何购买之DS吗?









NDS软硬件购买大特辑



更多精彩游戏 尽在本期特辑



NDS目前在我国的价格已经逐渐趋于平稳，而随着暑期的到来，一部分资金充足的玩家也正在准备着对自己的主机进行更新换代。为了帮助大家更好地了解目前NDS软硬件的市场行情以及主机购买和保养方面的相关知识，本期我们特别制作了这个专辑，希望它能够给大家提供一些帮助。

好了，下面就先让我们一起来看看各路情报员给我们提供的关于NDS主机购买及保养的相关知识吧！

NDS购机保养经验谈

一、购机篇

随着发售热潮时出现的高价的消退，目前国内市场上普通银版NDS的价格已经从当初被奸商炒高到2000元人民币左右降到了现在的1100元左右，而目前国内市场上其他颜色，如黑、白、粉等颜色的NDS主机的售价虽然会略高一些，但是其合理价位一般也不会超过1200元左右。不同颜色的NDS主机套装的配置是一样的，其基本配置我们将在下文进行介绍。

在笔者看来，目前购买NDS的朋友需要注意以下几点小问题：

1、坏点。所有的液晶屏幕都逃脱不了可能有坏点的命运，如何买到一台没有坏点的机器是值得玩家重视的问题。“坏点是如何产生的”这个问题已经有不少作者在前几期《掌机迷》上比较详细地介绍过了，笔者在这里就不多说了，以免有骗稿费之嫌。由于NDS有上下两块屏幕，所以在检查坏点时并不是单看上面一个屏幕就可以了，一定要注意上下分开检查，多检查几次以防止漏看坏点。目前,市场上还没有官方提供的专门用于检查坏点的软件，不过好在网络上有玩家自行开发的专门检查NDS屏幕坏点的工具，玩家们可以去网络上下载。将下载回来的测试软件烧录到GBA的烧录卡中，然后在比较黑暗的地方运行烧录卡中的程序就可以很轻松的检查到坏点。一般说来，一台NDS主机的坏点数量在两个以内应该属于正常，如果不是太挑剔的玩家应该还是可以接受的。想从网络上邮购或者电子购物的玩家千万要当心，别听店家说的“绝对没有坏点”的广告，可能这次买碰巧没有坏点，也可能这次你买的机器就有五个坏点，一定要到当地的店家购买或者托外地的朋友购买，坏点也不会因为邮寄过程中的运输问题而产生，天生的缺陷并不是后天获得的。

2、价格。NDS一般整机1200-1400元左右都是可以接受的。各地的进货渠道不一样，路程不一样，价格自然有差别，通常说来有时越是小城市价格反而可能越高，这大概就是“物以稀为贵”的道理吧？现在有的店家会喊出以旧换新的招牌，通常是让玩家用老的GBA或GBASP再加上一定的钱数来交换全新的NDS，这个方法对于那些购买过GBA系主机、想买新主机又囊中羞涩的玩家来说确实相当诱人的，毕竟可以花费相对较少的费用将老的机器直接升级到新一代主机，还不用担心如何处理老主机。但是，玩家们一定要注意的是：这样的交换一定要同城交易，而且要与当地的店家交换的话，必须要亲自去才行。不然的话，店家可能会拿二手机或者有缺陷的机器来蒙骗玩家。

3、配件齐全。通常说来，无论哪种颜色的全新NDS的标准配置应该是一台主机、两枝触摸笔、一个充电电源和一本说明书，玩家在商店购买时应务必查点清楚。说明书上的铭牌号要和主机本体上的铭牌号一致。NDS目前有黑、蓝、白、粉红、银白五种色彩的外壳可选择，自己挑一个自己最喜欢的吧。

二、维护篇

NDS这种上千元的豪华玩具怎么能不进行日常的保养呢？由于主机实在过于庞大，怎么都不好握,没SP携带方便，所以需要一个专门的小包包收纳。笔者的姐姐在北京玩的时候买了一只仿真皮的包，开始挎肩上的时候我还以为是女士常用来摆钱包化装品的包,后来她从里面变出来个NDS我才知道这个是专用的NDS收纳包。外面

黄色的仿真皮，还有许多装饰碎片，很好看。

用过PDA、PPC的用户都知道，像这类专门依靠触笔来执行指令的机器的触屏很结实，很耐划，但是划多了还是有很多划痕，特别没有使用专门的触笔而用别的尖锐物代替时更严重。可怕的姐姐只玩了一个《牧场物语》那屏幕就已经花脸了。幸好HORI生产了专门的NDS保护贴膜，上下各一片，采用不同的材料，但是下面的贴膜贴上时没有完全撑满整个屏幕。

平日使用时要还注意在玩主机前最好洗手，手汗过多的玩家在玩到紧张的时候不妨先暂停游戏擦擦手再继续，因为手汗中包含了盐和一些碱性成分，化学中的氢氧化钠(NaOH)知道吧，可以腐蚀掉衣服等纤维物质，腐蚀掉碳氢化合物，比如塑料，甚至可以腐蚀金属。常戴眼镜的朋友应该知道汗液能将金属的眼镜架腐蚀到断掉的程度，金属都能腐蚀，何况是NDS的外壳呢？所以大家千万不要因为一时图省事，结果给自己造成不必要的损失。

将NDS放置一段时间的话灰尘会落到NDS的构件的缝隙中，用修钟表用到的皮老虎一吹，粘的很浅的灰尘自然就跑掉了。屏幕上如果有指纹或脏物的话千万不要用纸巾、眼镜布等物擦拭，也不要用棉签沾酒精或水擦拭，因为布、纸巾等粗纤维材料的制品很容易划伤“娇嫩”的屏幕。一般来说，酒精是一种常用的有机溶剂，可以溶解一些不容易擦去的污垢，如果只是用来清洁显示器外壳，也没什么不良影响。但千万不要用酒精来清洁液晶屏幕，因为现在的液晶屏幕都在屏幕上涂有特殊的涂层，使屏幕具有更好的显示效果，一旦使用酒精擦拭液晶屏幕，就会溶解这层特殊的涂层， 对显示效果造成不良影响。传统的哈口气再擦拭的方法也不可取，因为水气可能会透到LCD屏幕的下面组件上造成损伤，屏幕出现彩色斑痕就是因为这个，同理，长期在被窝里游戏也会导致这个现象。另外，玩家不要听信网上用透明胶带沾指纹的方法，这样会留下非常难除掉的胶痕。最最科学的方式就是使用镜头纸或者专业的液晶擦拭布如supermax2020。如果还擦拭不掉的话可以尝试用镜头纸略沾无离子水擦拭，只要有湿润感就行。无离子水哪有？纯净水不就是吗？先用皮老虎吹掉灰尘再用镜头纸擦掉脏物然后贴上贴膜就是基本的程序了。对了，最好在处理前先将手上带的静电先通过接触金属物放掉，这样可以减少灰尘的吸附。

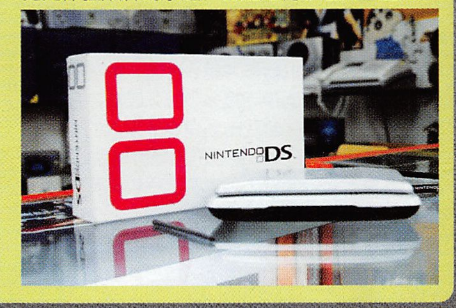
NDS和SP一样使用锂电池，所以几乎可以不用考虑电池的记忆效应，放心地边充边玩吧，本人的SP电池边充边玩到现在还和买的时候一样(SP发售日2月14买的哦)。

如果有些朋友没有像你自己一般的爱护机器的习惯的话，对NDS爱护的玩家最好不要将机器随便借给他玩。因为如果他对着屏幕乱喷口水，你说他喷口水了，他用衣袖或者直接用手一摸，动作还特快，阻止都来不及，那时就欲哭无泪了，如果事先贴了保护膜还好，只是直接用镜头纸擦掉，如果没贴，那么你可就惨了。NDS还没有GBA和SP一样的水晶锐屏保护，屏幕坏了可就难了。反正别想用GBA的屏幕替换了。还有的朋友像玩格斗游戏一样狠狠地搓着NDS的按键，好似按键和他有着深仇大恨一般，这么娇贵的游戏机一般力道还是可以的，如果经常用力搓，十台机器也不够搓的，想起了我的某个朋友，用我的原装PSONE手柄玩KOF99时，搓的那个手柄像呻吟一般地吱吱作响，真心痛，但是是好朋友又不好说他的。各人玩各人的机器不要轻易借人，特别某些“好朋友”。真心希望每个喜欢任天堂的玩家都能入手到心仪的好机器。

文/马克小白

实话实说のDS选购指南

随着暑期的临近越来越多的玩家决定入手新主机，而作为最适合国内玩家的次世代掌机DS无疑是购买潜力最大的，接下来阿俊将专门针对DS为大家作出客观的分析，希望对您购买主机有所帮助。首先我想有必要让大家了解到DS在国内市场的现状，在7月份行货iDS正式面市之前咱们国内的DS都姓N，众所周知是从水上漂过来的，发售初期在国内曾被炒上了天，吃螃蟹的人有，只是不多。其真正开始走上正轨是价格回落到1500元以下的时候，这个时期无疑是NDS在国内最辉煌的，为数不少的铁杆任迷开始鸟枪换炮抢先体验双屏的乐趣，也正是有了这批中坚力量





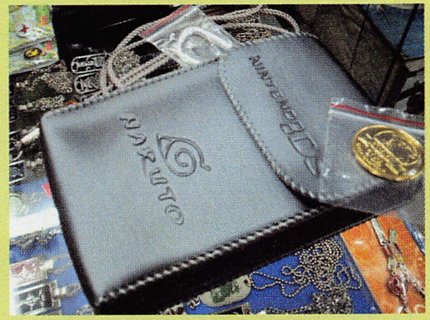
NDS才得以在国内显示出了当仁不让的王者气势，而且正版卡带也卖的非常火，反观同时期的PSP价格依然居高不下且被方块键等诸多问题纠缠不清，被NDS远远的甩在身后。不过好日子似乎过得很快，形势突然急转直下，戏剧化的是DS最大的敌人并不是PSP，而是自家的行货主机，iDS的公布对NDS的打击无疑是巨大的，几乎就在一夜之间所有打算出手的人都把掏出的钞票又插回了口袋，然后咬死一个理："等"，无论行货怎么延期怎么拖沓都不撒手，问题还远远不止如此，即便是已经购入NDS的玩家也开始蠢蠢欲动，翻来覆去琢磨着早点把手头的机器变卖，好腾出资金将来购买iDS，军事家常说战场上不怕敌人进攻，就怕出现逃兵，那样的话恐惧会像瘟疫一样蔓延。果然不久后NDS在国内几乎陷入滞销的境地，而相应的正版卡带也变得无人问津，二手买卖开始变得红火起来，正所谓此消彼涨，PSP在价格稳定后迅速填补了NDS留下的市场空缺。当然，毫无疑问DS今后在国内定将呈统治地位，喜欢任天堂的玩家不必为此有丝毫的顾虑，只不过就前段时间NDS的客观行情您有权知晓，我绝不会因为制作DS指南而遮掩事实，选择权也在您。

购买购买，关键是一个"买"字，人说卖东西有学问，其实买东西同样有很深的学问，首先我们必须确认，对于学生一族来说NDS属于奢侈品，而不是生活必须品，那么换句话说就是不能和购买日常必须品那样子来买NDS。我们花钱shopping是为了享受，是为了找乐子，而不是找罪受，不是给自个儿找麻烦，选购DS必须是把买到称心如意的机器作为第一标准，价钱必须是排在次列，绝不能杂志报多少就死咬着不放，国内各个地区之间的游戏市场有着非常大的差异，一般来说靠近南方广东地区的市场价格会低一些，而像北京上海等大城市因消费水平较高其市场行情一般会偏高，另外就是一些游戏市场欠发达的中小型城市甚至是县级地区因其缺乏商家竞争价格自然是最高的。如果是不结合当地市场行情的盲目砍价，极有可能逼迫商家出黑招，到头来吃亏上当的还是玩家自己，得不偿失。如若您觉着价格比机器本身还重要的话，我劝您还是不要选择DS这样的奢侈品了，弄台二手SP会比较合适，价格便宜量又足。

好了，如果您已经确认购买DS我将谈到更为细致实际的方面。现在市面上一共有5款颜色的NDS，它们分别是银、白、黑、蓝、粉，其中最早上市的银色主机是普及率最高的，也是价格最便宜的，现在的进价在1090左右，市场零售一般要卖到1140上下，暑假有可能还会涨价。而其他颜色款式的主机通常要比银色主机贵40元左右，就像现在手机业和PC业常用的一种营销手段，同款不同色的手机通常新出的颜色要贵上百元，其实除了颜色不同之外机器本身并没有任何区别，这正是对消费者心理的一种诱惑，通常会有很多人会因此心理作祟购买最贵的新色机器。所以在颜色选择方面玩家应该保持平稳的心态，除非是您对某款颜色非常的中意，否则为此多花钱是没有任何意义的，有这些余钱您不妨投资在周边产品上会更物有所值。另外要提醒大家，我把进价告知并不是让大家以此为筹码要挟商家，相反的，只要是当地的售价不超出进价100元理论上都是可以接受的，因为正常做买卖的商家一台千余元的机器赚50到100元是非常合理的，其实除掉运输、人员工资、店面租金以及税收等等开支，实际落入商家腰包的纯利不是玩家用加减法就可以算清楚的。当然了，并不是说您愿意出价就一定能买到好机器，万事没有绝对，所以在鉴别机器方面必须要作到心中有数。之前行情方面就说到现在有很多玩家卖掉手中的机器，那么很自然的这批机器是在人与人之间流通，相当的一部分最后再次摆放到店头，而且其中一些成色较好的机器很有可能会被当作全新机出售。首先，一般来说二手机会以普及量最大的银色主机为主，如果您自认为鉴别能力不足可以选择其他颜色的机器，被黑的概率会小很多。使用过的



机器通常会因手汗导致铭牌出现小气泡甚至是略微的卷角，至少会失去原有的光泽度，再有就是机器上各个插口会有不同程度的磨损，比如充电和卡带插口，金属上的擦伤是无法修复的，另外原配机绳只要是使用过绳子顶端一定会因为长期卷曲而变形，无论如何都恢复不了直线状态，鉴于组装电池的面市，所以购买机器的时候也有必要查验，通常组装电板会有厂家或批发商的封标。其实鉴别二手机的方法还有很多，只要大家细心一点都不难看出。



接下来我们来了解一下相应的周边产品，从NDS发售到现在这大半年的时间里国内厂商开发了众多配件，从最常见的包到加长触控笔应有尽有，不过其中真正实用真正值得玩家购买的产品却不多，我只挑选几个重点来说吧。首先对于DS来说非常必要的配件就是包了，我想没谁会希望自己的宝贝机器刚买不久就成了大花脸吧，就算不从保养的角度来考虑，成色好一点的机器即便是出手也能卖个好价钱。现在市场上的DS包有N多品种，通常分为三大类：透明胶套、软包、硬包，其中胶套是大家比较喜爱的产品，就像随身穿戴的衣服，玩的时候不用摘下来，不用的时候直接放置即可，不过它的缺点就是或多或少的影响到操作手感，而且如果胶套用料不好的话反而会压伤机器，所以选购胶套时应尽量走高端路线。软包的店头出货率是三种包中最高的，虽然它没有胶套那么方便，但它对机器的保护是全方位的，而且大多数人玩的时候更习惯零距离接触，不用的时候再放入包中，这正是软包最受欢迎的原因。硬包和软包的作用相似，而且更追求抗击打能力，只不过相对来说硬包不太美观，感觉比较生硬且笨重，只适合那些比较粗心容易造成自由落体的玩家。不过包的价格没有硬指标，不同的品牌之间也会有差异，一般来说至少要选择30元左右的，原装另当别论。

如果要评选最需要液晶保护膜的掌机的话，DS理应全票获得第一，触膜屏如果不贴上保护膜的话只需要一天就会变的惨不忍睹，所以无论如何就算上屏不贴，下屏务必要贴上。在液晶保护膜的选购上说句夸张的，咱们只认一个理：“买最贵的，不选对的”，省什么都千万别省贴膜，质量低劣的贴膜还不如不贴，那种严重影响透光度且满是气泡的东西，能活生生的把DS的优良画质贴成SP效果甚至还不如，如果条件允许原装是上上之选，再怎么地最次也得是中档产品。还有就是这膜千万不要自己动手贴，最好就地让商家给贴上，事先提醒他如果贴坏了不付钱，因为贴膜这种对手法以及经验要求极高的活儿绝对不是生手能干得了的，您要是自个儿贴坏了只能是就地再掏一次钱，怨不了谁，说句大实话我就曾经贴坏过顾客一张DS膜和一张PSP膜，这都是血的教训。在购买保护膜特别是原装膜的时候，您务必要留个心眼，防止商家挂羊头卖狗肉，XO瓶里灌高粱酒，如果没见过原装膜的内部结构最好事先了解清楚，一般HORI的原装膜市场价在30到35元之间，包装最好不要留给商家，对别人负责就是对自己负责。掌机专用擦拭布也有必要来一块，品牌货一般市场价15元左右即可，对付手汗之类的脏东西会比较好，有必要的话还可以借用到透明胶带，对灰尘或封条留下的胶迹特别有效。谈到液晶就不得不提到坏点的问题，大家购机的时候一定要当面看清楚，这东西就像钞票，一旦离了柜就是一句话：“概不负责”。除了包



和膜这两件必需品之外，其他配件以我的观点都没有太大的必要性，倒是加长触控笔可以考虑一下，如果当地这种笔您觉得价格离谱的话可以到电脑市场购买一枝PDA笔，功效是相同的，或许您会更满意。另外，游戏方面的事儿我只说一句吧，现阶段应首选二手卡带，对这东西大可不必和主机那样高的要求，便宜就是硬道理。最后预祝大家暑期都能买到称心如意的机器，有个好心情。

文/阿俊

NDS购机实战心得

最近一段时间由于《任天狗》这款游戏的热卖，NDS的销量也大幅度上升，许多读者等了几个月现在都憋不住要下手了。早一天入手就早一天享受，这也是值得肯定的，闲话少说，下面云云给大家介绍一下NDS的购机注意要点。



一、多种选择无疑日版NDS最高

目前NDS有许多种版本，比如日版、美版、台湾版，不过对于玩家来说，日版是最实用的，因为与美版相比，日版的价格很合理，虽然少了一张《银河战士》的试玩版，不过这个试玩版是可有可无的东西，节省下来的钱以后可以买一张正式版嘛。而且日版与美版没有语言区别，日版也可以将系统语言设置成英文版。所以在IDS没有上市之前，日版最划算哟。

二、火眼金睛辨别新机二手机

虽说NDS上市不久，但是目前也出现了JS以旧充新的情况，所以在买机时我们不得不小心谨慎，当然了，现在并没有类似GBA/SP组装外壳之类的东西，所以市面上的NDS肯定全都是原装机。

如何分辨新机与二手机呢，也许有读者会说看“第一次开机画面”，确实，NDS提供了“第一次开机画面”的功能，但是对于JS来说，要破解这一点相当容易，只需要将电池取下来再装上就会再次出现“第一次开机画面”，所以这招被云云宣布无效。

其实辨别的方法很简单，有心的朋友自己就能琢磨出来。因为设计的缘故NDS的上下盖之间的转轴会出现松动现象，所以上下盖之间容易磨损，如果是用过一段时间的二手机那么在上盖下方的两个角以及下盖上方的两个角上面就会出现轻微的磨损，仔细观察就能看出来。另外，“L”、“R”两个键也容易磨损，从NDS正上方就可以看出来。再者，由于NDS的下屏是触摸屏，要玩NDS的游戏必然要接触触摸屏，贴了膜倒不说，没有贴膜就玩的话肯定会给触摸屏留下划痕，从不同角度好好看，如果发现了划痕则说明该机被使用过。此外，我们还可以以传统的方法观察GBA卡带插槽有无划痕。

三、坏点亮点需看清

与GBA SP相比，NDS的坏点/亮点率相对较高，所以如果不看清楚的话买回有坏点/亮点那以后就够你郁闷了。如何看NDS的屏幕是否有坏点或者亮点呢？如果玩家自己有GBA的烧录卡，那可以拷几张不同颜色的照片到卡里，比如全黑和全白的照片，然后分别观察NDS的上屏和下屏，如果在黑色背景下出现了亮点，那么这机器就别买，如果在全白的背景下发现有黑点，那屏幕就有坏点，同样也不能买，不过由于GBA卡带在NDS上运行时屏幕四周有些部分不能显示，所以这个方法并不是十全十美的，那该如何办呢？可以随便拿一款NDS游戏来试玩，在进入某些场景时会有全黑或者全白的背景，多试几次就能够把坏点/亮点找出来。

四、配件也是大学问

NDS包装盒里的配件主要有：主机、吊绳、两枝手写笔、充电器、说明书、MARIO CLUB的点卡，不能被JS拿走任何东西哦。吊绳不只是起装饰作用，它还是一种操作方式哦。至于手写笔，一共有两枝，任天堂够厚道吧。而日版的充电器与GBA SP一样，需要另配110—220V变压器，不过要是你有小神游的充电器可以直接拿来给NDS用哦，因为NDS的电源和GBA SP的电源通用。

文/窗外不归的云



NDS问题集中营

Q 1、DS是不是有第一次开机画面？是什么样子的？

2、新的DS是不是开过机后第一次开机画面就不会再有了，还是和PSP一样只要不按按键第一次画面就不会消失呢？

A 1、第一次开机时会出现语言选择的画面，一共有6种语言可以选择，然后设置用户名、背景色、当前日期和时间、用户生日，系统语言以后可以自由更改。

2、是。开机过后就不会再有了。要确认是否二手机不如看看背后电池盖的螺丝处！如果JS做过小动作即使再小心也会留下螺丝刀动过的痕迹！

Q 1、DS的卡带储存方式是怎么样的？像GBA一样用记忆电池吗？

2、液晶保护神多少钱？效果好么？

A 1、现在的NDS游戏卡带全部使用FLASH芯片保存进度，当然也不排除将来会出现电池记录的卡带。因为正版的《火炎纹章-烈火之剑》还是电池记录的呢，而早期有一批次的盗版的《烈火之剑》居然还是芯片记录的。不过正版卡的电池记录性能都特好，本人的正版的《勇者斗恶龙怪物篇1》的记录到现在还在。(这个卡带也是电池记录的)2.市场价格50-60元之间，效果不错。

Q 请问现在NDS到底有几种颜色啊，价钱一样不一样？

A 任天堂到目前为止一共发售了六种颜色的。NDS主机，2004年12月2日发售银白，2005年3月24日发售黑色、白色，2005年4月21日发售了蓝色、粉红两种颜色，以及即将发售的红色主机。所有颜色的主机的官方价格都一样的，但是目前国内市场上，银色主机大约比其他颜色的主机便宜80元左右。

Q 我的NDS玩烧录卡总是丢记录！也不是电池没电，怎么回事啊？

A 请确认之前用GBA玩的也是同样的烧录卡，烧录卡上烧录的也是同一个游戏。因为NDS不可能出现对烧录卡不兼容的现象，丢记录的话是因为烧录卡保存记录SRAM区的电池没电了或者烧录卡的SRAM芯片出问题了，电池既然有电，而SRAM芯片出错的几率很小。那么就排除了是卡带的问题了。那么就是你烧录的游戏的问题了，可能游戏本身需要存档补丁修正一下软存档吧。比如EEPROM类型的存档和V124类型存档游戏在某些烧录卡上都需要转换成FLASH存档类型的。另外使用XG2T这个卡带的时候如果第一个游戏节目是EEPROM类型的存档的话，就算打了补丁还是非常容易丢失记录，只有将EEPROM的游戏放后面烧录才没问题。所以请先确认是不是游戏本身的问题吧。

Q NDS的游戏色彩能达到什么程度？现在放出的NDS游戏图片都是润色后的，实际上是什么样子啊？

A 任天堂历代掌机：GBC发色数32000色，同屏显示56色；GBA发色数32000色，同屏显示也是56色；NDS发色数26万色，同屏显示估计为24000色。SONY的PSP发色数1733万色，同屏显示未知，不过肯定比NDS要高。

Q 请问谁有NDS的坏点检测软件啊？我迟点要买NDS！在NDS上用GBA的坏点检测软件屏幕四周没法检测到，GBA模式小一圈。

A 比较简单的方法是在第一次开机出现的开始画面时，这个画面近乎全白色，此时可以从不同角度查看屏幕，如果有坏点会显示出来的。你想要的NDS坏点检测软件也有，在网络上下载吧。或运行同机购买的游戏卡带，在游戏中如果有坏点也是容易看出来的，不必为坏点的问题而故意迟点购买，因为现在的NDS坏点率远远低于PSP。本人还是那句老话，先买先享受。

Q 一直听说任天堂马上要推出Wi-Fi通讯功能，我也知道这是一项无线上网通信功能，多少了解一点，通过这个我们全世界的任玩家都能联机，那么我想问了，究竟这个东西我们怎么才能得到，是像PSP一样网上更新，还是要买这个软件，或者就是新出货的NDS才有？有谁知道能告诉我吗？

A 首先需要说明的是WiFi是NDS自带的功能。只要游戏支持的话你能在城市里找到HotSpot(WiFi上Internet的接入点)位置，而不需要任何其他额外设备就可以使用WiFi功能，哪有呢？一些比较高级咖啡店休闲场所应该会有吧。如果没有的话，只要用自己的PC联结互联网，然后可以通过一个无线路由器(相当于自建hotspot)联结NDS上网。

NDS软件拼盘

就目前的市场行情而言，NDS游戏的性价比还是非常高的，一般情况下早期发售的不少游戏的一手全新价格都不超过300元。目前，NDS游戏的种类繁多，完全可以满足不同喜好的玩家的口味。为了防止各位读者大人在挑选游戏时挑花了眼，下面特别为大家介绍一些比较受欢迎的游戏，希望能够助各位读者一臂之力。游戏排列的顺序是按着游戏第一个字的开头字母顺序决定的，请大家注意。

游戏资料讲解

游戏的版本以游戏名称色条的颜色区分：■美、日版都已发售 ■美版发售 ■日版发售

发售日期	游戏厂商	游戏类型
官方售价	游戏人数	国内价格

ANOTHER CODE 双重记忆

游戏原名：アナザーコード　２つの记忆

2005.02.24	任天堂	AVG
4800日元	1人用	240元

任天堂原创的这款AVG游戏大受好评，原因应该在于其丰富的解谜和对NDS机能的巧妙运用。游戏宣传初期，游戏中出现的和NDS外形一模一样的小型机械引起了玩家们的广泛关注，这也是任氏对新主机的一种变相宣传吧，这个名为DAS的小型机械是串联游戏剧情和解谜的关键。游戏中的DAS能够拍照和重叠照片，有两处解谜就需要使用重叠照片的这个功能，而可惜的是这个创意没有被更多的在游戏中使用，除此以外，触笔的用法非常丰富，点、划、涂等等一应俱全，麦克风也起着重要的作用。解谜方面最令人拍案叫绝的设计是某处需要反复几次合上打开NDS，以此模拟用刻章盖在纸上制作版画，已经玩过本作的大多数玩家想必都对此记忆犹新吧。游戏的整体难度并不算高，即使不懂日语也能基本顺利的进行游戏，但是能明白剧情的话会使人对游戏更进一步了解，并激发玩家产生对游戏中的一些未解之谜的猜想。



推荐度 9

超级马里奥64DS

游戏原名：Super Mario 64 DS

2004.11.21	任天堂	ACT
29.99美元	1－4人用	250元



虽说本作是一款移植游戏，但是玩家们也不要仅仅把它看作是“炒冷饭”，与N64版相比游戏中增加了不少新鲜的要素。在人物上，N64版只有一个马里奥，但是本作却在马里奥之外增加了路易、瓦里奥和耀西等新的角色，而且这些角色各有绝招，并非是那种中看不中用的摆设型人物。在游戏的新增要素中，除了增加了一些隐藏关卡外，还在N64版的原有基础上增加了30颗星星！另外，本作新增的各种迷你小游戏也收到不少玩家的喜爱。游戏中共有四个人物，每个人初始阶段有两个游戏供玩家选择。随着玩家在闯关模式中的不断推进，可选择的迷你游戏的数量也会不断增加，每个人物最多将会拥有9个不同的小游戏。本作闯关模式的玩法与N64版相比变化并不是很大，不过如果玩家对单机游戏感到厌烦的话，还可以通过与朋友们联机竞赛来体验对战的乐趣。由于屏幕比较小，本作的空间略显狭小，这也在无形中或多或少地增加了游戏的难度。



推荐度 9

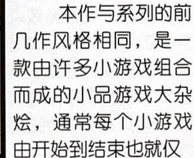
触摸瓦里奥制造

游戏原名：さわるメイドインワリオ

2004.12.02	任天堂	ACT
4800日元	1人用	240元

曾几何时，瓦里奥还只是任氏家族里的一个跑龙套的小角色。随着任氏家族“龙套大开发”计划的实施，这位边缘人终于一跃成为一个耀眼的明星。继在GBA上推出的一系列游戏中担任主角后，这位堪称“任氏掌机恶搞之王”的瓦里奥大人终于在家族最新掌机平台——NDS上登场亮相，并为我们带来了这款《触摸瓦里奥制造》。





本作与系列的前几作风格相同，是一款由许多小游戏组合而成的小品游戏大杂烩，通常每个小游戏由开始到结束也就仅仅需要几秒钟的时间。玩家需要在极短的时间里依靠触笔按着游戏要求来完成任务，能否顺利通过每一关的考验就要看玩家的反应神经和动作频率了。本作的玩法相当的简单，同时也可以说本作的玩法向玩家充分展示了触摸屏等设备给我们带来的乐趣。游戏的整体设计风格依然沿袭系列固有的恶搞路线，各种小游戏都能让玩家为任天堂那出人意料的恶搞意识惊叹不已。在游戏的进行过程中，玩家可以充分感受NDS为我们带来的前所未有的乐趣，也能够感受到游戏开发人员天马行空的创意能力。



游戏中除了普通的剧情模式之外，还有极限挑战模式，那些不满足于剧情难度的玩家可以在这里向别人展示自己过人的反应能力。另外，由于本作的每个流程都设计得非常短，玩家可以随时拿出来过过瘾，所以本作非常适合那些不能长时间连续游戏的玩家。

价格走向 

推荐度 9

大合奏！乐团兄弟

游戏原名：大合奏！バンドブラザーズ

2004.12.02	任天堂	RAG
4800日元	1－8人用	240元

《大合奏！乐团兄弟》是任天堂推出的一款音乐游戏，并且同日版的NDS一起首发。实际上，这款游戏早在三年前就在策划中了，当时是准备以GBA为平台，内部开发代号为“GAME BOY MUSIC”。但是由于需要很多玩家一起配合，想达到这个目的就要有多盘卡带，而且GBA的联机人数最多为四人，所以放弃了以GBA为平台的想法。岩田聪认为这款游戏很适合NDS，便重新启动了这个项目。这是一个很有创意的音乐游戏，在游戏中玩家手中的NDS都是一种乐器，使原来单乐器的音乐游戏变成了多乐器，并且强调多人合作，多人演奏起来好像一个小型乐团。游戏中收录的曲目众多，从日本流行歌曲到动画歌曲、世界名曲乃至任天堂游戏的音乐，演奏这些熟悉的曲目时一定会很激动吧？玩家不仅可以演奏游戏中内置的曲目，而且还能通过编曲模式作曲。这也是本作的一大创意之处。编曲模式分为两种，一种是哼歌编曲，一种是专业编曲。哼歌编曲是通过对着NDS的麦克风哼歌，并且录下来，然后配上游戏中的伴奏，生成乐谱，但是这种模式的不足就是会出现走音的现象；专业编曲是通过输入五线谱音符的方式编曲，并且可以选择多个声部，多个乐器。这个模式最大的优点就在于可以演奏自己喜欢的歌，缺点是输入一首曲子要花很长时间。本作支持单卡多人联机，是掌机上最强的音乐游戏，绝对值得购买。





价格走向 

推荐度 9

怪蛋英雄

游戏原名：エッグモンスターHERO

2005.03.24	SQUARE-ENIX	RPG
5040日元	1-8人用	275元

这是NDS上第一款RPG游戏，也是SQUARE-ENIX在NDS上的第一部作品。半熟系列从FC开始就以恶搞的风格著称，并且深受玩家喜爱，不仅有有趣的冒险，还有搞笑的剧情。本作作为半熟家族中的一员，恶搞



的成分自然是少不了，游戏中处处充满了令人忍俊不禁的笑料。本作利用了NDS的双屏和触摸机能。在非战斗时，游戏的上屏是场景，下屏是观众席，很多人认为这个观众席是个没有用的设定，是厂商在偷工减料，这可就错了，在这个方寸间的观众席中包含了笑料，观众们在台下的讨论，以及发生剧情时对剧情的评价，这些言语都



是很有意思的，不过对于不懂日语的玩家就比较可惜了。本作的战斗系统也很有意思，利用了NDS的触摸机能。士兵战的时候是靠用触笔在屏幕上划动来控制士兵攻击或者后退，并且在交战时会发出猥琐的声音。另一种是用蛋兽来战斗，蛋兽的身体被分为9个部位，战斗时用触笔点击我方蛋兽的不同部位，蛋兽就会使出不同的攻击，点击敌方蛋兽的一个部位作为攻击目标。每个蛋兽都有弱点、逆鳞点、无效点，攻击到弱点时伤害会比平时高，攻击到逆鳞点后，对方蛋兽会作出反击，攻击无效点的伤害为0。游戏中蛋兽的造型和攻击招式也很恶搞，你会从中发现不少恶搞的原型。本作是一款不错的RPG游戏，值得购买，喜欢《半熟英雄》系列的玩家更不要错过。

价格走向 ↓　推荐度 9

牧场物语 小矮人工作站

游戏原名：牧场物语 コロボックルステーション

2005.03.17	MMV	SLG
5040日元	1人用	315元

远离都市的喧嚣，在自家的农庄里平静耕田放牧，依靠自己勤劳的双手和精明的头脑来丰富自己的生活，更可以追求自己的心上人，和她共度美好生活。除了《牧场物语》之外，相信没有任何游戏能够配得上这些描述。



这一次，玩家要在一个被称为“忘却之谷”的地方开始自己的牧场生活，这里本来是一群小矮人的聚居地，但是他们却被一个小魔女用魔法分散到世界各地去了。于是，帮助他们的任务就此落到了玩家们的身上。



与GBA上的《牧场物语》系列相比，本作由于拥有NDS机能的支持，画面得到了一定的提升，看上去更加的精美、细致。不过游戏总体的进行方式并没有什么太多的变化，玩家的主要任务依然是认真地经营自己手中的牧场，通过种植农作物、饲养家禽牲畜等多种手段来获取资金，不断地建设自己的小天地。游戏中除了系列惯有的要素外，还增加了不少新的设定，各种不同的事件都在等待着玩家去触发。这就使得系列的老玩家也可以抱着一种探索的心态来进行游戏。

本作在发售初期曾经被发现软件本身出现了比较严重的BUG，在触发某些事件后会出现游戏不能正常进行甚至死机的状况。不过，厂商针对这些问题进行了及时的修改，目前国内也已经出现了本作的官方修正版，玩家在购买时一定要注意确认自己购买的是否是修正过的。



推荐度 10

任天狗

游戏原名：NINTENDOGS

2005.04.21	任天堂	SLG
4800日元	1－4人用	320元

饲养电子宠物对于一些游戏年龄稍长的玩家来说并不是一件陌生的事情,类似于本作这样的饲养小狗的游戏在各种主机上也可以说是屡见不鲜了。从游戏类型的创意方面说,乍看之下,本作似乎不过是一款带有“炒冷饭”嫌疑的普通作品。然而,NDS主机拥有的触摸屏和麦克风等综合机能使这款原本并不起眼的游戏神奇般地成为了一款热卖佳作,受到众多玩家的追捧。



在游戏中，只要资金充足，玩家可以同时饲养多只小狗。一般状况下,玩家要通过触笔来模拟自己的双手,以此来触摸或爱抚自己饲养的小狗,陪它们一起玩耍。当然，照顾小狗，给它们喂水喂食也是玩家的日常工作。除了在家里陪伴小狗之外，玩家还可以带着小狗出门散步，散步的时候可以捡到各种商店中买不到的物品。游戏中赚钱主要依靠带领小狗参加各种比赛来获取奖金。比赛大致可以分为接飞盘、穿越障碍和听指令做动作三种，其中接飞盘可以在家中练习，不过最好是在家庭附近宽敞的公园中进行练习；穿越障碍则需要在散步时到专门的训练馆中进行专业训练；听指令做动作则是玩家平时在家里就可以让小狗进行练习的项目。



本游戏共分为三个版本,分别是《柴犬》、《腊肠(达克斯)》和《吉娃娃》。玩家可以通过联机来获得自己版本中原本没有的犬种，这也是游戏的一大卖点!

价格走向 →　推荐度 10

SD高达G世纪DS

游戏原名：SDガンダム Gジェネレーション DS

2005.05.26	BANDAI	S・RPG
6090日元	1人用	360元

单从杂志上的照片来看，大概很多玩家都会认为“这部游戏比起GBA上的前作毫无进步”吧?但是这样想是不对的。事实上，《SD高达G世纪DS》是一款完成度惊人的游戏，身为一个高达迷却没有接触这款游戏绝对是一个巨大的损失。虽然沿用了GBA版的素材，但本作增加了战斗动画的帧数，令动感提高不少，重新绘制的人物头像也很细致。系统方面,本作增加了凸显人物性格的“ID技能”以及充分发挥团结的力量，令烂机体也能咸鱼翻身（虽然略微有些破坏平衡性）的“小队攻击”系统。本作的剧情同样令人满意，将来自各个作品的人物糅合在一起却丝毫不显得突兀,比公认赶工的GBA版提高了不止一个档次。而对一款掌机游戏而言，近240余部登场机体也不能算少。最值得称道的便是本作的流程设计：游戏分为宇宙世纪与平成世纪双路线，包括多个隐藏关；爆机后又有系列惯例的索敌附加关与SP模式，两条路线全通后还有一个隐藏很深的第三路线。全游戏共计多达60关以上，并且必须要完成5周目才能达到100%的收集度，充分说明了本作是一款绝对耐玩的游戏。虽然它的售价比其他游戏稍微高了一点，但这款游戏优秀的品质保证是物有所值。假如你是一个铁杆高达迷的话，面对拥有这一切的《SD高达G世纪DS》，请给我一个不玩的理由先。





价格走向 ↓　推荐度 9

陨石大作战

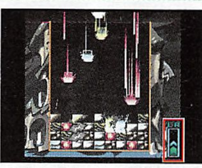
游戏原名：メテオス

2005.03.10	BANDAI	PUZ
5040日元	1-4人用	245元



虽然《陨石》是一款PUZZLE游戏，不过它获得的评价是非常高的，原因就在于简单的操作方式却能带来极度爽快的感觉。游戏中对触笔的使用程度是其它同类游戏所达不到的，也是按键操作无法取代的，对陨石的移动只能沿着竖直方向来进行，无疑增加了游戏难度，这就需要玩家眼疾手快的来操作了。多彩的背景音乐为游戏增色不少，游戏中出现的各种星球都有着独特的音乐，虽然星球数量繁多，但是形色各异的陨石加上千奇百怪的配乐使每个星球都显得个性鲜明。当然，除此之外各星球的点火特性也各不相同，有的垂直推进力大，有的能长时间浮空利于多次点火，甚至达成全屏消去，各类玩家都能从中找到适合自己的星球来挑战极限分数。合成室是本作最大的亮点，被打出星球大气圈的陨石都能作为合成素材来收集，组合不同性质和数量的素材就能用来合成道具、稀有素材、星球甚至音乐，合成室是能经常给玩家带来意外收获的哟！在无线联机方面游戏除了支持普通的多卡多人和一卡多人对战外，拥有卡带的玩家还能向其他玩家发送本作的体验版，更奇妙的是体验版和体验版也能进行通信对战。最后要提一下游戏的片头非常有趣，就像是科幻背景的灾难片一样，而通关后出现制作人员名单时也能进行游戏哦。





价格走向 →

推荐度 8

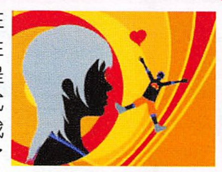
愿为你而死

游戏原名：Feel the Magic：XY/XX

2004.11.20	SEGA	SLG
29.99美元	1人用	240元

《愿为你而死》堪称是美版NDS首发游戏中最能表现NDS新机能的，使用触笔和麦克风来玩的小游戏会让第一次接触NDS的人不由自主地感叹：“真有趣，太神奇了。”游戏的题材是非常通俗的“追MM”，但是本作在SEGA的创作下却变得与众不同，游戏中的人物是以剪影形式表现的，男主角衣服上的金鱼图案、情敌的莫西干发型等在这种表现形式下都显得非常醒目，而女主角的样貌也给玩家留下无尽的猜测。为了向一见钟情的女子表白爱慕之情，男主角要历经各种生死考验，这些都是以小游戏的形式出现的，玩小游戏的同时也考验了玩家的瞬间记忆力、判断力和持笔稳定性等各方面的能力，用麦克风来玩的小游戏还要求玩家有一定的肺活量哦。在克服种种艰难险阻之后，两人就快拥有完美的结局时，女主角舍身挡下了情敌的偷袭，正如游戏名称一般，情投意合的两人生死相许，能不能救回女主角就看玩家在最后一个小游戏中的表现如何了。不过可别以为通过了这个小游戏就是整个游戏通关了，后面还有HARD和HELL两个难度的游戏等着玩家去挑战呢！所有出现的小游戏都可以单独挑战，难度递增的连续十关只有一次机会哦，游戏中还有丰富的收集要素，满足各种条件后就能获得MM的各种服装，也能通过与SEGA所有的GBA游戏联动来获得。另外还有一个小秘密：生日的时候能听到女主角的祝福哦！





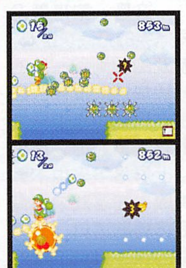
价格走向 →

推荐度 8

CATCH! TOUCH! 耀西

游戏原名：キャッチ！タッチ！ヨッシー！

2005.01.27	任天堂	ACT
4800日元	1－2人用	240元



耀西已经从当年的小配角成长为今日的大明星，以它为主角的游戏自然也会来支持NDS。本作是一款游戏方法不同于以往的动作游戏，游戏的画面分为上下两部分，玩家在游戏时需要依靠触笔在下屏上引导耀西安全地下落。这种不需要按键就能控制游戏人物的游戏方法给玩家们带来了很强的新鲜感，也充分显示了NDS的乐趣所在。游戏的难度并不高，加上简单的操作方法，使玩家很容易上手操作。

价格走向 ↓ 推荐度 8

触摸卡比

游戏原名：タッチ！カービィ

2005.03.24	任天堂	ACT
4800日元	1人用	270元



在本作中，卡比为了恢复原来的样子在魔女所作的画之世界展开了冒险。本作是为了体现NDS的触摸机能而制作的，游戏中用触笔画出彩虹轨迹，让卡比在上面滚动，同时也可以用触笔画出的彩虹来防御敌人的一些攻击。本作创意新颖，但是需要一定的操作技术。游戏中的挑战模式也很有意思，打通后可以在兑换处换取隐藏人物，并且可以使用隐藏人物来进行冒险，使游戏增加了很多可玩性。



价格走向 ↓ 推荐度 8

超执刀

游戏原名：超执刀　カドゥケウス

2005.06.16	ATLUS	SLG
5040日元	1人用	310元



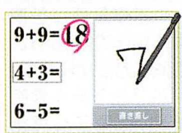
2018年，一种怪病正在全球蔓延，没有人知道如何治疗这种疾病。面对这种情况，全世界的医生们汇聚到一起，准备共同联手攻克怪病，玩家所扮演的医生——月森孝介也需要通过自己的努力成为他们之中的一员。作为一款模拟医生的游戏，本作具有很强的临场感，在治疗病人的时候，玩家必须要眼疾手快，在规定时间内完成手术。不过游戏需要玩家具备基本的日文基础，这恐怕也是影响本作在我国销量的主要原因之一。

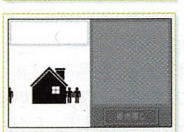
价格走向 → 推荐度 8

大脑锻炼练习DS

游戏原名：脳を鍛える大人のDSトレーニング

2005.05.19	任天堂	ETC
2800日元	1－16人用	220元





当人们度过脑部的青春期之后，大脑活动会随年龄增长逐渐退化，出现健忘等不良情况。针对这种情况，任天堂推出了号称能够锻炼人们大脑的软件。软件中主要包括多种可以锻炼人们大脑的小练习，这些练习主要分为速算、作品朗读、记忆力大挑战等方式。玩家要在川岛教授的指导下一一完成这些练习，以此来增加自己的大脑活动。不过，游戏中都要玩家拥有较高的日语水平，国内玩家在购买时要慎重选择。

价格走向 → 推荐度 8

动物管理员

游戏名：ズーキーパー

2004.12.02	SUCCESS	PUZ
3990日元	1－2人用	200元

这个曾经风靡一时的FLASH游戏在被搬上GBA后，现在又出现在NDS上，这是个规则简单却能令人非常着迷的游戏，用触笔操作的游戏方式更准确的再现了PC版的玩法。NDS的上屏幕被用来显示各种造型有趣的动物，河马、长颈鹿、鳄鱼、熊猫等各种动物都是方头方脑的，还有一双夸张的大眼睛，看起来非常可爱。这款游戏的狂热爱好者不妨入手一盘，以便能随时进行游戏，无拘无束地享受游戏乐趣。

价格走向 ↓　推荐度 8

恶魔弹珠台

游戏原名：デビリッシュ　～ボールバウンダー～

2005.04.28	STAR FISH	TAB
5040日元	1－2人用	235元





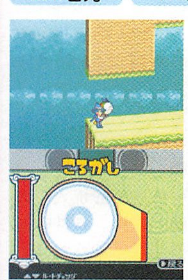
这是一款带着诡异气氛的打砖块游戏，游戏的规则和一般的打砖块游戏没什么区别，只是本作中两个屏幕是贯通的，珠子从上屏落下来也不算失败。在游戏中会有很多辅助道具，会使你的珠子具有不同的能力，达到辅助过关的目的。游戏中不仅有砖块阻拦你，还有各种怪物也在阻拦你，要找到他们的弱点击败他们。本作在画面方面只能说一般，但是触摸机能的灵活运用使游戏玩起来很有意思。

价格走向 ↓　推荐度 5

滚滚兔

游戏原名：ぐるぐる投げっと

2005.04.28	SUCCESS	ACT
5040日元	1－4人用	230元



本作是通过触摸屏来操作的休闲游戏，游戏的方法比较简单，用触笔在下屏作螺旋运动，把兔子投掷出去，离终点最近的即为胜利。本作中有很多种兔子，而且各有各的能力，这些能力在游戏中都会起到帮助作用。在各模式中，玩家可以获得各种道具，其中有些是用来培养兔子用的，使它们增加特殊能力。本作游戏方式简单，养成要素也很有意思，但是只能算是一款休闲类游戏，喜欢这个类型的玩家可以考虑购买。



推荐度 5

火影忍者 最强忍者大结集3 DS

游戏原名：NARUTO－ナルト－最强忍者大结集3 for DS

2005.04.21	TOMY	ACT
5040日元	1人用	320元



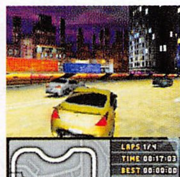
《火影忍者　最强忍者大结集》系列的第三作在NDS上登场，比起前两部作品，本作画面没有什么提高，作为NDS游戏这样的画面实在是说不过去。本作在音乐方面的突破性不是很大，令人称赞的是在使用忍术时加入了大量语音，使玩家玩起来有临场感。作为NDS游戏本作的机能利用主要是在忍术方面，例如佐助的豪火球，发动后需要玩家对着麦克风吹气使火增大，这样虽说是新颖，但是使用起来确实是麻烦。

价格走向 →　推荐度 7

极品飞车地下狂飙2

游戏原名：Need for Speed Underground 2

2005.05.10	EA	RAC
39.99美元	1－4人用	255元



《极品飞车》系列一直以来都在玩家中有着不小的人气，本作作为系列登陆NDS的第一作也吸引了不少FANS的注意力。本作的游戏画面制作得不错，其操作手感也能让玩家满意。游戏的速度感比较出色，玩家的神经很容易被比赛的进程调动起来。游戏中的“街头争霸赛”是一个比较不错的模式，玩家在游戏时应该尝试一下。总的来说，本作的品质是比较优秀的，对于该系列的老玩家来说是一款不该错过的游戏。

价格走向 → 推荐度 7

机器人历险记

游戏原名：Robots

2005.02.22	Vivendi	ACT
29.99美元	1人用	240元



《机器人历险记》是20世纪福克斯公司发行的全3D动画片，由《冰河世纪》的蓝天工作室负责制作。故事讲述了乡下机器人洛尼自认拥有发明家的金头脑，只身来到大都市闯天下的故事。而NDS版《机器人历险记》中，玩家也将扮演穷小子洛尼，发挥自己的聪明才智，通过搜集各种零件改造自己，最终阻止邪恶总裁的野心。游戏最大的特色在于非线性的剧情设计，玩家可以随时回到之前的关卡搜集零件。

价格走向  推荐度 6

口袋妖怪冲刺

游戏原名：ポケモンダッシュ

2004.12.02	任天堂	RAC
4800日元	1－6人用	240元



鉴于《口袋妖怪》系列在玩家中超强的人气，NDS首发游戏中自然要推出相关游戏。本作是一款专门为NDS而开发的竞速游戏，玩家需要通过用触笔在下屏上不断划动来控制皮卡丘在地图上奔跑，按着精灵球的指示以最快速度跑完全程即可获胜。游戏的关卡比较丰富，地形也是多种多样，是一款比较耐玩的游戏。另外，玩家还可以与GBA的《口袋妖怪 绿宝石》进行联动，从而获得新的地图和限制时间。当然，与朋友进行联机也是不错的选择。

价格走向  推荐度 7

雷曼DS

游戏原名：Rayman DS

2005.03.28	UBI	ACT
29.99美元	1人用	255元





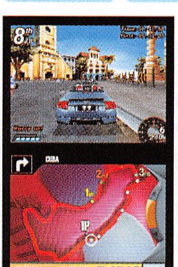
顶着香蕉皮脑袋的雷曼跑到NDS上来了！作为育碧公司广为人知的形象代表，《雷曼》是一款老牌的欧美卡通风格动作游戏，至今已推出了3代。NDS版《雷曼》采用3D表现，除了继承系列原有的轻松逗趣风格之外，当然也少不了NDS别无分号的触摸屏操作。同时，本作准备了多人模式，并且只要一盘卡就可以让4位玩家同时游戏。游戏共有20个世界，超过45个以上的关卡，还包括许多隐藏版面，内容相当丰富。

价格走向  推荐度 5

沥青都市

游戏原名：Asphalt Urban GT

2004.11.20	UBI	RAC
29.99美元	1－4人用	240元



作为NDS上第一款赛车游戏，本作的画面更优于《山脊DS》，操作手感比起《山脊DS》显得有些僵硬，也许是《山脊DS》过于灵活了。本作在双屏的利用方面也比《山脊DS》显得更为实用，上屏为游戏画面，下屏为地图，所有车的位置一目了然。本作的部分赛道来源于现实中，为了体现真实，还在赛道中加入了其他非比赛车辆做干扰，这个设定有些令人不爽。本作模式丰富，但由于名气不如《山脊》系列，所以容易被忽视。

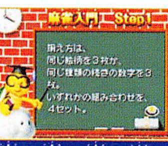


推荐度 7

满贯DS

游戏原名：役满DS

2005.03.31	任天堂	TAB
4800日元	1－4人用	250元



麻将是一项在我国乃至东亚地区都很受欢迎的娱乐活动，本作就是一款电子麻将。游戏时，上屏显示的是整个牌局和对手的情况，而下屏显示的则是玩家的牌面。玩家可以通过触笔直接对自己的牌进行操作，这使得游戏本身的临场感和模拟度都得到了很大的加强。游戏中的人物都是任氏家族的老伙计，如路易和大金刚等等，这为游戏提升了不少人气，而游戏本身一卡多人联机的设定使得玩家多人游戏的成本降到了最低。



推荐度 6

麻将大会

游戏原名：麻雀大会

2004.12.02	KOEI	TAB
3780日元	1－4人用	250元



《麻将大会》是光荣公司推出的麻将游戏，并随日版NDS一起首发。本作利用的NDS的双屏和触摸机能，在上屏显示对手的牌，下屏显示自己的牌，并且可以用通过触摸屏来选择自己的牌。游戏中人物众多且个性鲜明，每个人的出牌思路也不一样。本作的模式也比较丰富，有具有挑战性的生存模式，还有可以自己设定规则的自由模式，最体贴的是有便于新手上手的教学模式。游戏支持1－4人对战，可以和朋友一起享受对战的乐趣。



推荐度 5

模拟人生 上流社会

游戏原名：Urbz，The：Sims in the City

2004.11.20	EA	SLG
29.99美元	1人用	245元



与PC上的本家《模拟人生》不同，掌机上的《模拟人生》是以一种更接近RPG的方式展开的，去年推出的NDS版《上流社会》当然也不例外。游戏中，玩家扮演的模拟人由于偶然得知黑社会的计划而遭到陷害失去工作，需要重新规划自己的生活，找到新工作并谋取升职。同时，还要积极与诸多NPC展开互动，以成为城市中第一名人为最终目标。当然，作为系列特色的家居布置也是少不了的，游戏提供了超过120种家具及道具供玩家选择。



推荐度 8

PACPIX

游戏原名：パックピクス

2005.03.10	NAMCO	ACT
5040日元	1人用	255元



PACMAN的地位终于得到了大逆转，以往在历代作品中被幽灵追赶的PACMAN在本作中则成为追赶者，玩家在触摸屏上画出的PACMAN会实体化并沿着一定的方向行进，目标是吃光幽灵，除了PACMAN以外，还能画出箭头和炸弹来起到辅助效果。自由度一流的本作让玩家能随心所欲的来玩，无怪本作大受欢迎。想体验如同“神笔马良”一样的感受吗？那还等什么呢，赶紧进入《PACPIX》的世界吧！





噗哟噗哟 狂热

游戏原名：ぷよぷよフィーバー

2004.12.24	SEGA	PUZ
5040日元	1－8人用	255元



占据全机种的《噗哟噗哟》当然不会错过NDS这个新平台，而游戏中特地为NDS的触屏设计了独特的操作方式，用触笔划出各种不同的轨迹来控制噗哟的旋转下落，想必比传统的按键操作更具有趣味性。相比GBA版，本作中有更多的新增人物，除了普通的两连噗哟外，还有三连、四连的噗哟出现，玩家在噗哟的放置上更要动一番脑筋了。不过FEVER模式的效果仍然卓越，努力积蓄FEVER槽来发动FEVER模式扭转局势吧。

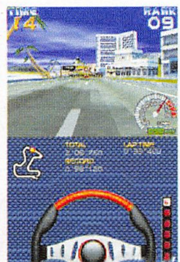


推荐度 7

山脊赛车DS

游戏原名：Ridge Racer DS

2004.12.07	NAMCO	RAC
29.99美元	1人用	220元



假如没有PSP版的话，《山脊赛车DS》应该会得到比现在高得多的反响。但很不幸，她的风光全都被她在16：9宽屏幕上的姊妹抢走了。平心而论，《山脊赛车DS》作为一款竞速游戏，质量相当令人满意，用触笔操作方向盘的设定也颇有新意，多款恶搞隐藏赛车更是令人击节。但硬件环境的差距却是难以弥补的，在游戏性相差无几的条件下，PSP华丽的CG掩盖了一切，想必《山脊赛车DS》也只能仰天长叹“既生瑜，何生亮”吧。



推荐度 8

实习医生 天堂独太

游戏原名：研修医 天堂独太

2004.12.02日	SPIKE	AVG
5040日元	1人用	210元





发售之前被宣传得火热的《实习医生 天堂独太》也许会让一些玩家失望了，因为游戏中的对话占了绝大部分，而手术操作只是占了很小的一部分而已，且手术中一般只需要根据情况选择相应的人物和物品记录就可以了，真正动手的部分少之又少。不过相对的，本作的剧情相当不错，游戏中出现的各个人物都刻画得栩栩如生，个性鲜明的角色让人印象深刻。但是对国内玩家来说，语言障碍让游戏失色不少，实在是非常可惜。



推荐度 7

网球王子2005

游戏原名：テニスの王子样 2005 CRYSTALDRIVE

2004.12.30	KONAMI	SPG
5040日元	1-4人用	350元

《网球王子》系列在GBA的几部作品由于操作手感好以及游戏中角色的必杀忠于原作而受到了一致的好评，系列的最新作品《网球王子2005》登陆到了NDS上，游戏的画面没有显示出多大提高，只是各角色使用必杀技的特写看起来更华丽了。本作中新增加了教练系统，教练在场外的指导会对场上队员有不同效果。本作中收录的人物众多，在隐藏人物中还有年轻时的越前南次郎和竹内伦子。

价格走向 ↓　推荐度 7

星球大战前传3 西斯的复仇

游戏原名：Star Wars Episode Ⅲ：Revenge of the Sith

2005.05.05	UBI	ACT
29.99美元	1人用	300元





《星球大战前传3》终于公映了，游戏也在电影公映前夕在几乎所有的主流机种上抢滩登陆，这其中当然也少不了NDS版的。NDS版《星战前传3》分为3D座舱驾驶及2D清版动作两部分，但令人不满的是，2D清版的部分实际上就是照搬GBA版的《前传3》，这无疑是一种偷工减料的行为。对于已经玩过GBA版的玩家来说，是否值得用一款游戏的钱买半款游戏，就看您对《星战》的狂热程度了。

价格走向 →　推荐度 6

宇宙侵略者DS

游戏原名：スペースインベーダーDS

2005.03.24	TAITO	STG
3990日元	1人用	270元



TAITO的《宇宙侵略者》于1978年在街机上登场后，爆发性地成为大热门作品，甚至发展为一种社会现象。如今，这款传说中的创世神作已经降临在NDS的双屏上。本作收录了《宇宙侵略者》、《宇宙侵略者PART2》、《侵略者反击》、《宇宙侵略者PART 4 · MAJESTIC TWELVE》与《AKKANVADERS》等5部作品，时间跨度长达17年。想要体验“古生代游戏生活”的玩家，一定不可以放过这款作品。



价格走向 ↓　推荐度 5

炸弹人

游戏原名：ボンバーマン

2005.05.19	HUDSON	ACT
5040日元	1-8人用	350元



《炸弹人》终于也支持8人对战了，乱斗性质的对战让场面十分火爆，而使用各种规则和道具则使对战充满变化，多人游戏的乐趣要大大超过单人游戏哦。不过本作的单人游戏也是非常不错的，一共10个大关100个小关等着玩家去挑战，风格各异的关卡特点鲜明，还有各种独特的怪物登场，每个大关最后还有BOSS需要打败。游戏整体素质比较出色，而美中不足的是坐骑系统和人物技能差别并没有被保留下来。

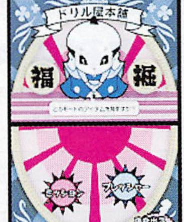


价格走向 ↓　推荐度 7

钻地小子 钻地之魂

游戏原名：Mr. DRILLER：Drill Spirits

2004.11.29	NAMCO	PUZ
29.99美元	1-5人用	205元



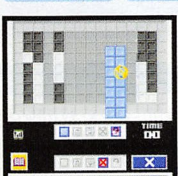
虽然本作能用触笔玩，但便利性显然不如传统的按键操作，游戏画面双屏显示，地底舞台更显得深邃宽广。游戏模式方面除了汇集GBA版两作中的全部模式外，还有新增的压力模式，在这个模式里要一边钻地一边取得能量胶囊，打败巨大的地球破坏兵器。游戏中登场的角色还是玩家们熟悉的那六个，只是一开始只能使用阿进，随着游戏的进行才能渐渐使用其他人物。另外，本作还支持一卡最多5人的联机对战。

价格走向 →　推荐度 7

直感一笔

游戏原名：直感ヒトフデ

2004.12.02	任天堂	PUZ
3800日元	1-2人用	280元



黑与白的方块，一笔划过，全部翻转，这就是《直感一笔》的玩法。作为日版NDS首发游戏，名不见经传的本作并不引人注意，但是游戏的优良素质却使它不会被埋没。本作的精髓就在于怎样利用灰色的过度区域巧妙连接各个分离的部分，一笔完成尽量多的翻转消去，挑战100道难题的解谜模式也很有难度，自己制作谜题并进行交换也是乐趣所在。进行联机时必须每人一卡，不过把NDS竖起来玩的设计却很有新意。

价格走向 →　推荐度 7

侦探癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件

游戏原名：探偵・癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件

2005.03.24	元气	AVG
5040日元	1人用	300元



《癸生川凌介》系列本是手机游戏，在大受好评的情况下被搬上了NDS。本作对双屏等机能的使用度非常低，大多数情况下只用到了一个屏幕，即使放在GBA平台上也毫无操作方面的困难，画面水平也不高。但是本作的剧情非常出彩，扑朔迷离的案件让人紧张得喘不过气来，错综复杂的关系和重重迷雾背后隐藏着事件真相，玩家的每一步选择都将影响到最终获得的评价，可惜语言问题仍然是不小的障碍。

价格走向 →　推荐度 7

蜘蛛侠2 DS

游戏原名：Spider-Man 2 DS

2004.11.21	Activision	ACT
39.99美元	1人用	295元





作为一部根据电影改编的作品，《蜘蛛侠2》的剧情自然会以电影为主线，并在过场中加入了大量剪辑自电影的CG画面。同时为了充实内容，一些漫画版中的反派角色也将会在游戏中粉墨登场，这将让铁杆《蜘蛛侠》迷们大呼过瘾。本作最大的特色是可以令玩家利用NDS的触摸机能“亲手”发射蜘蛛丝，将敌人拉到身边痛殴或者在高楼大厦间高速穿梭，这些都将在玩家的手中变成现实！

价格走向 →　推荐度 6

最热门最受注目的新闻焦点！海外市场新闻采风！

新闻话题 镜的业界



欧版PSP公布首发软件《横行霸道》名列其中

近日，欧洲的一些游戏网站相继公布了将于9月1日发售的欧洲版PSP首发软件目录。而同样将于9月1日发售的澳洲版PSP，其首发游戏是否与欧洲相同目前尚不清楚。

猴子学院	横行霸道·自由都市故事	爆脑
毁灭赛车传说	Kollon国际版	蜘蛛侠2
数码武装	Lumines	午夜俱乐部3
科林麦克雷拉力2005	MediEvil·复苏	TOCA赛车手2
小死神	合金装备ACID	托尼霍克地下滑板2 Remix
真·三国无双	MX vs. ATV Unleashed	无名传说·刀锋兄弟会
大众高尔夫	NBA街头篮球	Wipeout Pure
F1格兰披治	炼狱	世界台球冠军赛2005
Fired Up	山脊赛车	世界足球巡回赛

事件 EVENT

成人影片登陆PSP SCE表示此举令人头痛

随着UMD电影的热卖，除了大牌影厂外，一些二线小厂也按捺不住，纷纷投身PSP的阵营。但在其中也出现了一些不和谐的声音：由于SONY仅仅对PSP游戏软件收取授权费用，UMD影片方面则完全开放，Glay及H.M.P等成人电影厂商宣布将于7月中旬发售5款成人影片。在接受《朝日新闻》的采访时，SCE发言人表示这令人头疼："我们当然不喜欢出现这样的东西，但既然他们已经决定发售了，我们也没办法阻止。"

热点点评：

SONY开放UMD影片本来是为了推广这一格式，以确立携带媒体的新标准。从目前来说这一策略是可行而且取得了一定成功的。但由于对参加厂商的不加限制，出现这种影响PSP形象的东西也在所难免，而且肯定会随着UMD的流行而继续增加。对于这一点，SONY也应该早有心理准备才对。

（评论员 齐柏林伯爵）



PSP版《横行霸道·自由都市故事》最新情报

海外游戏杂志《Official Playstation2 Magazine》最近公布了关于PSP版《横行霸道·自由都市故事》的大量资料。据称，由于本作准备时间充分，完成度要比由于赶工而削减要素的前作《圣安德列斯》高不少。

本作的舞台是与《横行霸道3》相同的自由市，时间则是3代的约3年前，即1998年。玩家将扮演3代中的黑帮老大托尼·席普勒尼。由于舞台是同一个地方，PSP版有许多与3代相同的场景。车辆的造型上则经过重新设计，还可以像系列近几作那样驾驶摩托车。不过能不能驾驶直升机或飞机等空中工具目前尚不清楚。操作方面也进行了大幅度更新，增加了新的锁定系统，据说操作性将比《圣安德列斯》更优秀。同时针对PSP的掌机特性，游戏中任务需要的时间都缩短到了2－5分钟之间。不过很可惜，本作大概也不会有多人连线模式。本游戏预定于9月在北美发售，价格尚未公布。



"NINTENDO"成为美国孩子口中的热门词汇

美国Decision Analyst的抽样调查显示，"NINTENDO"这一名词对美国青少年的影响力已经超过了迪斯尼。

这一称为"Hot or Not?"的抽样调查共对670名美国青少年提出了"你认为最酷的3个品牌"的问题，并分成了8－12岁及13－17岁两组。结果显示，8－12岁组中有42%的人选择了"NINTENDO"，迪斯尼占36%，麦当劳占31%，"NIKE"占21%。其他品牌如福特、丰田等都在3%以下。13－17岁组结果则有些不同，最高的"NIKE"占26%，其次是"Hummer"占23%，"NINTENDO"与"SONY"各占21%。比起8－12岁年龄层，13－17岁年龄层喜欢的品牌显然比较分散。（注：本调查结果在统计学上大约有±4%的误差）

热点点评：

任天堂一贯争取低年龄层市场的策略再一次得到了事实的肯定，我们不得不承认PSP从一开始就没怎么考虑过低龄市场。不过也正是由于索、任两社对于主体消费者群年龄层定位的不同，才能令NDS与PSP像现在这样各吃各的一块蛋糕而相安无事。（评论员 齐柏林伯爵）

SEC将发售PSP用电池充电器及黑色版线控耳机

SCE将于7月14日发售PSP用电池充电器"PSP－190"及黑色版线控耳机"PSP－140B"，定价分别为3675日元和2940日元。其中电池充电器"PSP－190"可以在95分钟内将一块PSP电池充满，比直接用PSP本体充电提高了45分钟。本充电器的尺寸为46×88×36mm，重量约95g。线控耳机"PSP－140B"在线控以外的部分都采用与PSP相称的黑色，式样则与普通的PSP线控耳机"PSP－140"完全相同。



任天堂将设置1000个NDS用网络接入点

任天堂宣布将于年内在日本设置约1000个NDS用INTERNET免费接入点，这些接入点将设置在游戏软件店及家用电器量贩店中。应用此功能，玩家只要将NDS带到有网络接口的地方，就可以通过网络与朋友对战。任天堂预定于年内发售两款对应网络的游戏，其他25家厂商也推出了相应的计划。



MiaVix推出新款UMD收纳包"PDAIR Leather Case for UMD"



MiaVix公司一向是掌机周边的急先锋，近一段时间在PSP周边的开发方面更是不遗余力。本次介绍的是该公司近日推出的UMD收纳包"PDAIR Leather Case for UMD"。本产品与前一阵发售的PSP收纳包同属"PDAIR"系列，采用真皮材料制作，拥有树脂产品无法比拟的高级感。包中共可以保存4枚UMD，封口部分与同系列的PSP包一样采用磁石。本产品在日本已经发售，售价2100日元。



评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



面向小学生，华丽的“防护装甲DS”

KidsFactory将于7月7日发售一款面向小学生的DS保护外壳，名为“防护装甲DS(Protect Armour DS)”。本产品的开发概念为“让小学男生觉得很有形的NDS保护壳”，采用了类似动画片中未来机械的外观设计。同时还附增了让使用者可以自行设计外观的贴纸。本产品共推出了黑白两种色彩主题，售价均为980日元。

保护外壳本来是用来让DS不受损伤的，但面对这样华丽的设计，搞不好反而要伤脑筋如何不让保护壳受损伤。以后也许会针对这种买椟还珠式的产品，专门推出“保护壳的保护壳”吧。





美版《任天狗》将于8月发售，增加日版没有的新犬种

任天堂近日公布了美版《任天狗》将于今年8月22日发售。与日版同样，美版《任天狗》也将分为三个版本，但为了表现对北美玩家的亲和力，每一版内都加入了一种美国常见的新犬种。这三种狗分别是《柴犬》版的西伯利亚哈士奇、《吉娃娃》版的拳师狗，以及《达克斯》版的黄金猎犬。至于美版《任天狗》会不会在建筑的内装或道具上有所改变，目前还没有消息。

新加三个犬种在技术上是否有难度姑且不论，不过任天堂这种态度已经充分表现了他们对美国玩家的诚意，值得称道。



彩色版！PictoChat 2.0将于11月发售！？

海外的任天堂爱好者站“DSParty”近日流出了“NDS用图形聊天软件《PictoChat》将推出2.0版，发售日定在11月20日”的消息。据该网站称，PictoChat 2.0将可以绘制彩色图，并贴出了一张据说“来自日本杂志”的图片作为证据。但任天堂目前并没有发表任何关于PictoChat 2.0的消息，所谓的“来自日本杂志的图片”也完全没有证实，因此本消息的可信度尚有待商榷。当然，对于用户来说，PictoChat可以绘制彩色图片这种消息还是很值得期待的。 **可信度 20%**





掌机情报简讯台

●任天堂近日公布了NDS的最新色彩主题。本次公布的色彩只有红色一款，定于8月8日发售，售价仍然是15000日元。

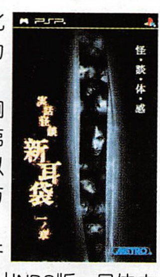


●BANDAI将于9月发售NDS版的正统宠物蛋(TAMAKOCHI)，详细情况目前尚未公布。

●与《超级马里奥64DS》同捆发售的NDS已经在美国上市，售价149.99美元。

●根据2004年度结算报告，2004财年NDS总出货量为527万台(日本212万、北美219万、欧洲95万)，PSP为297万台。

●METRO推出的PSP首部音响小说《实话怪谈·新耳袋》第一章将于7月28日上市，将以文本与语音、3D音效结合的方式讲述约50个恐怖故事。



●EA近日宣布，原本为PSP开发的《毁灭赛车传说》也将推出NDS版，具体内容及发售日、售价均未公布。

●6月9日，SCE推出了PSP最新的1.52版系统升级包，本次升级强化了音乐播放功能及系统安全。

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

最热门最受注目的新闻焦点！中国市场热点聚焦！

新闻话题 国内热点

事件 EVENT 索尼和模拟器作者斗法 PSP玩家关注破解进展

本刊讯 近日，继索尼公司将PSP主机的内置系统升级为1.52版之后，国内的网站上放出了在PSP1.5版系统下使用模拟器的破解程序。PSP上模拟器与反模拟器的技术之争愈演愈烈。

PSP生产商SCE于6月上旬在自己的官方网站上公布了PSP主机的第3版系统软件更新的消息。PSP主机的系统软件将由目前的1.51版升级为最新的1.52版。SCE在消息中对此次系统软件主要修正的部分进行了说明。1.52版系统软件将能够使用系统主选单的Music选项播放UMD Music格式的UMD盘，并且进一步强化了系统软件的加密程度，以防破解。由于此前1.0版系统已经遭到破解，网上不断出现各种模拟器和非授权软件，SCE十分重视PSP主机的系统保护。除更新系统软件外，目前还出现了要求系统在1.5版以上才能玩的游戏。这些游戏自带系统软件更新程式，如遇到旧版系统软件的主机，可以直接进行更新，而不需要再从网络上下载。若玩家拒绝更新，则游戏无法运行。

在1.52版系统公布不久，国内网上放出了1.5版PSP系统软件的破解程序。网站上的消息称，运行这个程序需要两根记忆棒，其中一根充当“引导盘”的作用，另一根中存放模拟器和程序。开机后先插入充当“引导盘”的记忆棒，选择读取记忆棒后再换上另一根，就可以成功在1.5版系统下读取并运行模拟器程序。一些网友还发布了测试报告，称FC等模拟器已经可以顺利运行。国内各大掌机论坛对这个消息的反响都十分强烈，大多数玩家对此表示欢迎，认为可以在新版系统上玩到其他机种的模拟器是个非常好的消息。针对本次的破解程序，一些人反映操作过于复杂，并担心这种操作方法会对主机造成损伤。他们希望操作更加简便的破解方法尽快出现，并表示会始终关注破解进展的情况。



↑由于模拟器的出现，PSP玩家的使用和厂商的初衷形成了对立。



↑来自意大利的破解小组公布了他们用PSP玩SFC版《赛尔达》的影像，影像中显示，所使用的PSP是1.5版系统。

热点点评：

“道高一尺，魔高一丈”这句话又一次得到了确切的验证。PSP系统软件的破解速度确实令我们感到惊叹。索尼公司的1.52版系统刚刚问世几天，1.5版破解程序就已经出现在我们的视野里。目前，这个破解程序能否成功破解1.52版系统还没有确切定论，但即使新版系统能够阻挡这次的破解程序，索尼公司进行进一步技术防御的时间差也所剩无几了。

无论在中国还是在日本，都已经涌现了大批PSP用模拟器的拥护者。在模拟和烧录的巨大魅力之下，单纯的技术抵抗已经很难阻挡系统破解程序发展的脚步。现在，破解技术已经得到了充分发展，无比巨大的市场需求也已经形成，可是，这个领域目前仍然备受争议。如何对模拟和烧录进行合理的引导和开发，在业界顺利发展的前提下使我们的玩家获得更大的收益，将不仅只是游戏生产商面临的思索，而是需要海内外每一位热爱游戏的有识之士所共同研讨的课题。 （评论员L.H.）

NDS烧录渐成潮流 新作ROM不断放出

本刊讯 近日，国内各大掌机论坛上纷纷出现可供下载的NDS游戏ROM。随着NEOFLASH等NDS主机专用烧录周边的面世，在NDS上烧录游戏的做法已经逐渐被国内玩家所认同。

在最近的几天中，网上已经可以看到《SD高达G世纪DS》等新游戏的ROM。选择下载的玩家不在少数，其中一些人已经购买了NDS主机的烧录产品。也有网友认为目前的烧录产品还不够成熟，现在还不打算购买，但他们表示会关注今后烧录卡发展的动向，因此要从现在开始收集游戏ROM。





↑受到许多玩家喜爱的《SD高达G世纪DS》，网上已经可以下载到它的ROM。NDS游戏烧录的新时代即将来临了。

热点点评：

烧录卡的确是一种神奇的东西。当一款掌机上出现烧录卡以后，玩家们的游戏方式和市场上的销售状况会出现非常明显的变化。对于玩家来说，烧录卡意味着游戏软件成本的降低，这无疑是一件好事。对于零售商而言，情况则显得有些微妙：一方面，正版软件的销售肯定会受到影响，而另一方面，因烧录产品出现而下决心购买主机的玩家却也不在少数。无论怎么讲，非官方的烧录设备在国内已经形成了一种稳定的市场，NDS的烧录卡究竟能走多远，到最后很可能还是由产品质量这个最根本的问题所决定的。

（评论员L.H.）



亚洲版EA游戏无法通信 只因版本不同

本刊讯 台湾美商艺电(Electronic Arts，简称EA）近日声明，他们所发售的亚洲版PSP游戏无法和美版及日版游戏进行联机。

近日，一些亚洲版PSP的玩家向台湾EA发出询问，称他们所购买的繁体中文版PSP游戏不能和美日版游戏进行连线。台湾EA于6月16日发布消息，声称经测试后，发现导致这一现象的原因是版本问题。台湾EA所发行的亚洲版PSP游戏均无法和美版日版游戏相互连线，存档也不能通用。台湾EA在声明中提醒玩家在购买游戏时注意确认游戏包装上的1.5厘米正方形激光防伪标签，同时看清标有产地说明的繁体中文贴纸和包装背面的繁体中文说明，以保证购买的游戏是正式代理的亚洲版本，避免发生类似状况。

热点点评：

现在许多购买了EA发行的亚洲版PSP游戏的玩家心中都在犯嘀咕，觉得自己可能被发行商给设计了。

对于掌机游戏的玩家来说，通信互动是一项非常重要的功能。如果游戏软件的版本会导致这项功能发生障碍，那发行商应当从开始发行时就作出明确表示。5月12日开始发售的PSP亚洲版游戏在港台一上市就受到了热烈欢迎，许多喜欢《FIFA》《极品飞车·地下狂飙》等EA大作的玩家特意等到此时才购入游戏，以支持中文行货。可谁知游戏入手，玩家们却遭遇了无法连线这种事先预料不到的问题。如今发行商煞有介事地发布这种“测试结果”，也不由得我们的玩家怀疑是不是事先设计好的。如果确实是技术问题，那只要做好补救措施，毫无疑问可以得到玩家们的原谅，可如果是为了保证厂商利益而做出的刻意修改，那不和玩家们打招呼的行为可就很难摆脱愚弄的色彩了，而最后的结果也只能是自讨苦吃。

（评论员L.H.）



←台湾EA推出的亚洲版游戏《极品飞车·地下狂飙》。目前，亚洲版游戏的玩家无法和美日版游戏的玩家进行通信对战。

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。



神游公布IDS最新消息 主机价格依然未见端倪

本刊讯 神游（中国）有限公司于6月15日零点在自己的官方网站上公布了关于最新代理版主机“iQue DS（IDS）”的最新消息。该消息称IDS主机将于7月份在中国大陆全面上市，但仍然没有透露广大玩家非常关心的主机零售价格。

“iQue DS”是神游公司对代理日本任天堂公司在中国大陆进行发售的新型掌上游戏机，自从代理消息公布开始就受到国内业界以及玩家的广泛关注。本次发表的消息中称，IDS主机将于7月盛夏全面上市，但并没有透露具体的发售日。对于广大玩家最为关心的IDS主机零售价格，神游公司在本次的消息更新中并未进行具体说明，只表示将会以“更贴近本土消费力的价格”来回馈用户。



神游公司还在这次的消息更新中首次公布了两款对应IDS主机的中文游戏软件。这两款游戏分别是《直感一笔》和《触摸瓦里奥制造》。

热点点评：

看到神游公司的消息之后，笔者采访了一些网友。其中不少人坚决拥护我们自己的行货主机，表示无论价格如何都准备购买；可也有很多人认为连续几次“信息公布”都没有透露确切价格的做法缺乏诚意，并且表示开始对IDS最终能否以“更贴近本土消费力的价格”推出产生怀疑。一些评论中认为，IDS作为正式在中国大陆发行的行货主机，肯定会受到许多玩家的拥护与喜爱，但由于主机受关注度非常高，如果代理商迟迟不公布零售价格等重要信息，可能会招来一些玩家的反感。

（评论员L.H.）



PSP上的MAME模拟器xmame for PSP发布

本刊讯 近日，网上放出了可以在PSP主机上使用的MAME模拟器xmame for PSP。

6月初，一位日本网友在国内论坛上放出了这个PSP的MAME模拟器的v0.0版。以下是这位网友所公布的使用方法：

在xmamerc这个text file下写上def omegaf字样，并将omegaf.zip和xmamerc放在ms0:/PSP/GAME/MAME这个目录下面。

运行其它游戏时，将“omegaf”更改成适当的文字。

○、×、□、△、L、R键分别代表1-6号按键，按SELECT键投币，同时按下START+SELECT结束游戏。

在“type OK to continue”的画面中顺序输入←→即可通过。

该模拟器是以xmame-0.37b16.1为基础开发的，与PSP相关的破解码来自NEOCD。这位日本网友在发布消息中说明，这款模拟器目前还不支持声音，并且只能运行Depth值为8的游戏。模拟器刚刚放出时，许多玩家表示无法运行。已经成功运行了该模拟器的网友在测试报告中称，游戏放在记忆棒上的/PSP/GAME/MAME目录下时，其下还要放 EBOOT.PBP、xtinyrc.txt、omegaf.zip 三个文件，其中 omegaf.zip 是压缩后的ROM文件。目前许多论坛上都表示，这款模拟器已经能够玩一些小容量的游戏。

本期新闻截稿前，该模拟器已经放出了最新的v0.71版本，其改动目前不详，国内网友正在对这个版本进行加紧测试。



网上发布数款PSP模拟软件新版本

本刊讯 网上日前连续放出了几款PSP用模拟软件的新版本。

首先是GB模拟器RIN 1.24版。RIN系列是PSP上最早的GB模拟器，功能比较齐全，许多玩PSP模拟器的玩家都在使用。

然后是FC模拟器NesterJ for PSP 1.02版。这款FC模拟器出现较晚，但模拟效果不错，喜欢FC模拟器的PSP玩家不妨试一下。

还有一款PSP上的日式计算机模拟器fMSX for PSP也发布了0.61版，这是一款在日本很受欢迎的工具软件，国内也有一些使用它的爱好者。

目前，PSP上的模拟软件呈现“百花齐放”的势头，网上观点认为，随着PSP上模拟意识的普及，这些模拟软件的更新速度还将进一步提高。

评论员文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

仙人指路

高考结束，人潮如期而至，商家理性对待淡与旺；限定版NDS即将推出，国内玩家难以入手；PSP用模拟器百花齐放，盛况空前。

文/严俊 责编/天意



↑1.5版PSP破解程序。新的模拟器可能不久就会出现。

一年一度的高考结束了。记得读高中的时候老师总是唠叨一句话：人生能有几回搏。说实话，当时还真是没有理解其中的含义，现在年纪大了才明白这句学生最不爱听的极俗之话确实不假。今年高考期间有这样一件事，某高考女生的父亲不幸在高考前夕因车祸遇难，家人硬是善意的欺骗了她整整14天，直到她顺利完成高考。这则震惊全国的新闻任谁看了都会对丧父的女孩抱以同情，同时对她忍痛顾全大局的家人感到钦佩。而此事件对我们游戏商家来说更是有着深刻的警示，面对如此关系命运的大事，无论什么东西都要让道，莫非那一点点利益会比人的生命还重要么？诚然，商家因为高考的短期淡季而损失的那点利润是微不足道的，虽然我常说利益是商人永恒的追求，但商人也是人，是人就会有感情，就会有良知，商人的儿女也有参加高考的时候。当然，我绝对不是清高到呼吁商家因为高考就不做学生的生意，世界上就从来没有过“伟大”的商人存在，而仅仅是从另一个角度来看待淡季，这样我们会保持更好的心态，只有好的心态才是获取金钱最好的基础，不是么！我们回到游戏市场，从高考第一天开始，其实人流量就有了明显的回升，原因很简单，高考期间要借用大量的教室和人员，这几天其他年级的学生几乎全部放假，利用这次考前难得的休整机会，不少学生抽空来逛逛游戏市场，其中有很多是即将要放假返回老家的，而自己的家乡并没有游戏市场或是不发达，这正造就了大量采购暑期用游戏产品的可能，所以在这个时期商家应理所当然地完善自己的商品储备，既是对应这批来采购的外地学生潮，同时也为暑假旺季提前做好准备。

考得如何先暂且不提，反正高考已经过去了，刚从重压中解放出来的考生们现在最重要的应该就是放松自己，去PLAY、去PARTY、去SHOPPING，所以谈到正题之前，先来点小小的趣事给大家按摩一下神经。11号端午节许久未在某群露面的阿俊上浮给大家问好，结果被好事者逮个正着，吵吵着要BOSS请客买粽子吃，我调侃着说要包个PSP馅儿的粽子给大家，没想到众人异口同声说只要DS馅儿的，我接着话题往下继续，说干脆直接把粽子做成DS的造型，大家吃着岂不是更有味道，怎想某好事者更能侃，说按DS造型



←在如今的掌机市场上，品位已经商品成为不可或缺的组成部分。

的话，应该做成“双馅粽子”，上面包肉的下面包豆沙。这不过是一个玩笑，但我过后觉得有些纳闷：PSP可比DS贵出不少啊，为什么大家放着贵的不要偏要便宜的？看来现在我们的玩家并不是因为某机种便宜就拥护，而是在理性地对自己喜欢的主机进行选择。应该说，这是一种成熟的表现，而且是我们非常愿意看到的成熟，对今后国内游戏市场的逐步正规化很有帮助。

说到DS主机，日前任天堂俱乐部公布了5款马里奥主题的限定版NDS。这版主机的珍贵程度相当高，每款限量200台，系列主机全部只有1000台，其稀有程度可见一斑，如果不是会员，恐怕只





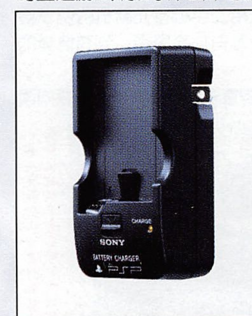

↑最新推出华丽的马里奥版限定NDS主机。独特的外形和极高的珍贵程度必将使它们成为掌机爱好者们之间的梦幻收藏品。

陈阿满	《口袋妖怪》不论玩多少遍都不觉得累，《掌机迷》不论看多少遍都不觉得烦，回味无穷啊！
读者资料	16岁，女，230022，安徽合肥曙光路6号送变电家园13幢601室，兴趣：玩掌机、听音乐

↑时尚而新颖的最新保护周边。现代都市生活中，掌机除了为我们带来游戏本身的乐趣，还为我们带来了新颖的生活理念与个人表现方式。

能从黑市花高价入手了。

另外，本月7号神游时隔数月再度发售了两款GBA行货游戏，他们分别是《超级马力欧2》和《瓦力欧寻宝记》，虽然我是搞媒体工作的，但我不得不说一句实话：这两颗造价昂贵的“石子”入水，既没有声音也不见水花。要不是看官方网站的报道，我简直都不知道有这样两款游戏上市。玩家群中更是几乎没有任何反响，不要说购买，连起码的谈论都没有，据悉接下来还会有《瓦力欧制造》和《零点任务》推出，我不禁担心起这些游戏的命运。与其推出这几部作品，为什么不推出那几款“非正版不可”的游戏呢？比如说《转转瓦力欧》和《耀西的万有引力》，这两款游戏只有正版才能体会到旋转功能，这才是从根本上防止盗版避免石牛入海的王道游戏啊，为什么不考虑呢？真是想不通。



↑SONY公司推出的新型充电器。玩家们在为自己心爱的掌机挑选合适的配件时总是费尽心机。

现在PSP用模拟器可以说是达到了百花齐放的程度，日前MD模拟器已经研发成功，就最新版本来说效果是基本令人满意的，无论是对ROM的兼容性还是实际游戏的速度都很出色，惟独音乐方面还是有杂音存在，略微有些美中不足，相信接下来的版本一定会更加完美。除此之外NGP、NGPC、WSC模拟器也在顺调开发中，其中对国人来说SNK的NGP是最重头的，能在PSP上玩到纯正的KOF系列是非常震撼的，就拿最新的V0.01b版本来说按键问题已经解决，只不过速度还是偏慢，声音则是完全不支持，看来要达到令人满意的程度还需要时间。另外对已经升级了机器的玩家来说有个利好的消息，据悉1.5版系统破解程序已经进入了实质性研发阶段，相信不久后1.5版机主们就不必再为玩不到模拟器而掩面飘过了。有消息说PSP也要在大陆发售行货，这显

↑随着模拟器的不断发展，《侍魂》等大作也登陆在新型主机上了。



↑SONY的线控耳机推出了新色版。用户的需求决定了销售策略。

然是一种愿望型新闻，一度被玩家抱以极大期待的港版PSP都只是原封不动的照搬过来，索尼有精力的话首先应该是把港版主机汉化一下，如果也只是单纯的拿来那么大陆版就没有任何意义了，再者有了PS2的经历，无论是玩家对索尼还是索尼对玩家都已经不抱任何的幻想了，至少是在短期之内是这样的，更何况索尼目前必须把全部精力集中到PS3的推广工作上。这台集中了索尼太多筹码的机器实在是不容有失，对于索尼来说PSP是砸向敌人的一块板砖，只要能把对手砸一窟窿就行了，砖收不收回来是另一回事，而PS3却是吃饭的金碗，一旦要是饭碗砸了即便对手不拍板砖自己都得先倒下。

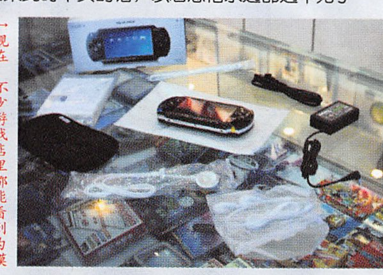
参考价			
DS银色	1140元	小神游SP	660元
DS新色	1180元	中国龙SP	750元
PSP普通版	1770元	翻新SP	530元
PSP豪华版	1970元	翻新GBA	330元

PSP模拟器掀潮流，1.0版成紧俏商品；游戏店出现新服务，影音拷贝新思路；购机注意“表里不一”，NDS烧录卡仍需改进。 文/窗外不归的云 责编/天意



V1.0版PSP奇货可居 商家高价抛售

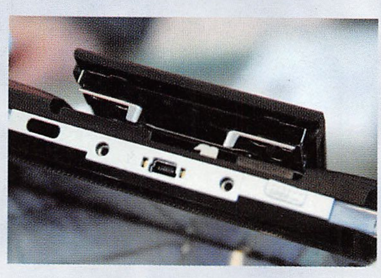
前两期与大家探讨了一些和V1.0版PSP相关的话题，这次再继续说上两句。PSP在某些玩家手中最大的用途竟然是玩模拟器，恐怕这也是SONY所始料不及的吧。许多读者来信反映市面上极少有V1.0版的PSP出售，以至于那些想用V1.0版PSP玩模拟器的玩家只有流口水的份儿。最近云云在网络上发现，一些商人竟然又拿出一批V1.0版的PSP来卖，在目前来说，这可是相当稀奇的，毕竟距离首批PSP发售已经有这么久了，说起来这些商人确实厉害，渠道真的很重要啊！目前这批货正以1999元的价格销售，而且商家还提供了免费挑坏点亮点的服务，也就是说包没有坏点亮点，虽然说价格要比V1.5版要稍微贵些，但是模拟器有得玩，也算是很划算了。更何况如果此时不买的话，以后恐怕永远都遇不见了……



←现在，不少游戏店里都能看到为模拟器而寻找1.0版PSP的玩家。

游戏店代卖电影 影音播放造就商机

几天前去游戏店收集信息时发现某顾客拿着PSP来拷PSP专用的电影，拷贝完之后游戏店老板竟然收了他10元钱，而那顾客竟也毫无怨言，云云称奇。与游戏店BOSS交流一番才明白这是该店推出的新式服务，云云得知后不由感叹商家眼光之敏锐。众所周知，PSP的屏幕出色，MP4播放效果一流，许多玩家非常喜欢在PSP上看电影，但是，PSP并不支持常见的RMVB、AVI、MPG格式的电影，玩家必须要自行用软件将影片转换成MP4格式。并非每个玩家都拥有电脑，拥有电脑的玩家中也有一些人不愿意费时费力来转电影，游戏店就看中了这些人的市场，专门推出PSP电影拷贝服务。他们收集了大量的电影，专门用一台电脑来转换，差不多玩家想看什么就能够在他们那里找到什么，如果确实没有想要的电影还可以到店里去转，可以说服务周到。至于收费，大多数都是收10元，少数店里面收取5元。其实现在一部



←PSP的UMD仓盖。小小的数字媒体中隐藏着无限的商机。

DVD也不过几元钱而已，拷贝一部PSP电影竟然要花到10元钱，而且愿意消费的还大有人在，这是怎样一种心理呢？云云就“拷贝一部电影需要10元贵不贵”这个问题随机采访了一位玩家，他如此回答：“PSP的UMD电影要好几百块呢，MP4电影虽然效果要差一点，但是只花10元钱，我觉得值啊！”这样一来云云也无语了。

购买主机注意包装 连线不妨就地取材

最近还有读者来信询问PSP购机相关事宜，这里就大家关心的几个问题进行释疑。

首先就是PSP条形码问题，其实这和以前GBA SP机身码与说明书上的号码一样，必须要对上号，对不上号就说明不是一套，而PSP同样如此，机身上的号码与包装上面的号码也得一样，要不然怎么能保证这是没问题的机器呢？PSP不便宜，至今都还要近2000元，在中国玩家中，许多人都是存了好久的钱才下狠心入手，要是买到有问题的机器，恐怕谁心里都不会好受。因此，购买时一定要留心。虽说目前PSP与NDS都还没有翻新机出现，但是二手机已经开始泛滥了，不法商人用二手机冒充新机的例子屡见不鲜，作为玩家来说唯有提高警惕、到有信誉的店里买才是正途。

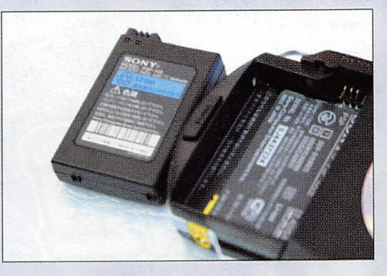
除了强调条码一致的重要性，还有一点需要向读



←购买主机时一定要仔细检查，莫让翻新机破坏了自己的游戏兴致。

黄龙	游戏里汇聚着人生中最美好的一切，但你必须用心去体会。
读者资料	18岁，男，224400，江苏省盐城市阜宁县教师进修学校；兴趣：《WE》

NDS烧录卡价格偏高　功能尚待完善



↑主机配件的质量直接影响到玩家们的使用，细微之处也马虎不得。

者说明一下。目前市面上有批货是一些商家通过特殊渠道进到的，这种货由于担心经过海关时被查处，所以特意将包装取下，只留下主机配件打包过关。这种货进到游戏店里时没有包装，BOSS要将其卖掉，只有自己想办法。偏偏现在许多朋友买了PSP后只把里面的东西带走，而把包装留在店里，造成不少游戏店里都留有大量的旧包装，结果，店家把那些没包装的机器直接装在这些旧包装里就拿出去卖了。许多玩家以前在购机时可能都不会留意这一点，了解了这个情况以后再去购机时，如果发现BOSS给自己拿的PSP和包装对不上号，但经过观察发现机器确实是全新机，那就可以堂堂正正的砍一下价了，倘若BOSS不应，那就让他拿对得上号的机器，



↑掌机的外包装很可能内藏玄机，不妨当面看个仔细。在知根知底的游戏店购买也是防止受骗上当的奥秘。

否则坚决不买。这个道理很明白，没有包装就运过去运过来的PSP，万一途中被碰撞了咋办？另外，购买了主机的玩家一定要记得把包装带走，否则可能会给其他玩家留下隐患，希望这一点能够引起大家的重视。

PSP与电脑连接大家一般是怎么做的呢？有读者说购买专门的MSD读卡器，其实大可不必，因为PSP本身提供了MINI USB接口，我们只需要购买一条MINI USB线就可以将PSP与电脑连接起来。这种线很便宜，10元左右就能搞定。如果没有，还可以用家中数码相机的数据线来代替。不过USB线的使用一定要小心，目前已经出现过因使用不当造成PSP的USB口损坏的事例。插拔的时候注意别太用力，还有不要左右摇晃插头。

全世界玩家都关注的NDS烧录卡NEOFLASH终于上市了。一些渠道显示，制作者在国内目前正与XGFLASH公司合作，也就是说，国内发售的NEOFLASH都是由XGFLASH卖的。

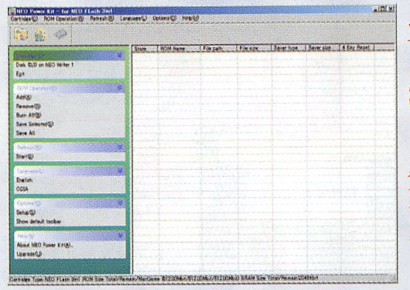
这款烧录卡的全套商品包括512M烧录卡、MAGIC KEY、烧卡器。烧卡器与之前XGFLASH推出的XG2TURBO 2005采用同样的设计，也使用三颗备用的电池。上期的文章里已经提过，NEOFLASH烧录卡是以Z版卡引导方式运行的，要玩这个烧录卡，必要拥有Z版的NDS卡，否则运行不了烧录卡里的游戏。



↑带有烧录功能的周边一直很有人气，NEOFLASH烧录卡给NDS玩家们带来了梦想。

虽说NEOFLASH已经上市，但就目前的价格和功能而言，一般玩家有没有必要购买还是个见仁见智的问题。该卡的价格目前是1200元左右。这说起来还真有点像当年EZFLASH初上市时的状况，那时EZFLASH 256M的售价是1500元，现在想起来，真是够厉害的。笔者个人觉得，目前还不是出手购买NDS烧录卡的最佳时机。从价格方面讲，现在还没有达到普通玩家接受的水平，从功能方面讲，这款烧录卡既需要Z版卡进行引导，又需要Z版卡保存记忆，功能实在不能令人满意。各位喜欢烧录卡的玩家不妨再等等，毕竟NDS烧录卡市场前景巨大，厂家们为了争夺用户而进行技术上的改良是迟早的事。

与目前已经非常成熟的GBA烧录卡相比，还没有实现完美烧录的NEOFLASH无疑还处于NDS烧录卡的雏形。不过，这毕竟是迈出了非常重要的一步，对于掌机领域而言，仍然可以说是具有历史意义的。



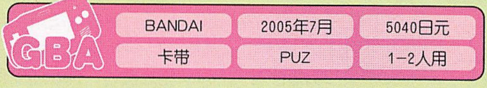
↑一目了然的NEOFLASH操作界面。

曾从恩	gPod后来居上，我一定会买一台gPod。
读者资料	18岁，男，528315，广东省佛山市顺德区乐从镇小涌村九子坊6号；兴趣：PSP



機動劇団はろ一座 ハロのぷよぷよ

机动剧团·哈罗一座 哈罗的噗哟噗哟



GBA	BANDAI	2005年7月	5040日元
	卡带	PUZ	1-2人用

在高达原班声优阵的名台词中愉快地“噗哟噗哟”吧！

《高达》和《噗哟噗哟》进行了梦幻联合！《机动剧团·哈罗一座》中的角色们在名作《噗哟噗哟》中展开了令人倾倒的大对决！游戏规则是以人气颇高的《噗哟噗哟通》为基础进行设计的。本期将为你详细解说游戏中各种充满乐趣的要素！

CHECK 1 幽默的搞笑剧情令人忍俊不禁！

每个关卡之间像相声一样的搞笑对话是《哈罗一座》的最大看点！样子滑稽的角色们会用《高达》中的典故恶搞出许多有趣的对话。对话共有100段以上，其中包括了各种各样的内容。



→对战之前先和对手来一段“相声”。

↓如果熟悉原作，可以从熟悉的典故中享受到成倍的乐趣！

←使用经典台词演绎出全新的桥段。幽默可爱的动作也十分引人注目！

CHECK 2 通过连锁收集各种台词吧！



↓将4个同样颜色的哈罗连在一起就能消去。形成“连锁”之后，原作中角色熟悉的声音就响起来了。

↑巧妙消去依然是完成连锁的关键，可这回落下来的不是“噗哟”，而是哈罗。

《噗哟噗哟》游戏中的醍醐之味就在于连续进行消去的“连锁”。本作中形成连锁时，《机动战士高达》的声优阵就会说出名台词，体现了原作的魅力。台词还会随着游戏的进行而增加！



←对战时使用连锁进行攻击，哈罗堆到画面的顶端就分出胜负了。

不断战胜敌人吧

在“一个人哈罗噗哟”模式中，选择喜欢的角色和CPU进行对战，战胜敌人以后就能追加新的台词。除这个模式外，游戏中还准备了进行连线对战的“两个人哈罗噗哟”以及“彻底地哈罗噗哟”等模式。



追加新的语音

←单人模式结束以后，会根据打倒对手的数量获得相应数量的新台词。如果一场都没赢就没有台词可拿了。

CHECK 3 将收集到的台词按喜好进行编辑



显示编辑好的台词

可以将收集到的台词排成任意的顺序，让它们在连锁中出现。按L键还可以预先收听这些台词。

显示收集到的台词

点亮的文字表示已经收集到的台词，发暗的文字表示尚未得到。不断战胜对手,获取更多台词吧。



当屏幕上出现阿姆罗精神一闪的画面时，动画片中熟悉的声音响起。



也有原创台词出现。声优们会用与动画中相同的声音说出这些台词。

登场角色

在这里将介绍在本作中登场的《哈罗一座》的角色们。除了他们之外，会不会还有其他谜之角色出现?




雪拉

对哥哥夏亚的行动感到苦恼的女性。一看见软弱的人就发作。

布莱德

喜欢努力做事也喜欢发脾气的凡人舰长。总是十分拼命。



拉拉

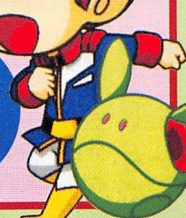
New Type能力高到什么事情都搞不明白的不可思议少女。

夏亚

一提到“红色”“三倍”就兴高采烈的军人。非常自恋。







斯雷卡

不管什么时候都显得得意洋洋，是大家公认的老大哥。

兰巴·拉尔

历战的老军人。思想顽固，只要开始说教就没完没了。

马·克白

非常喜欢壶和姬西莉亚大人的“自称”军师。总被人欺负。

阿姆罗

New Type的男孩子。主角意识过剩，动不动就耍性子。

GBA版发售指日可待！

甲虫王者 ムシキング グレイテストチャンピオンへの道

目标是"最伟大的冠军"宝座！

甲虫王者 通往最伟大的冠军之路

本期将公开最受人关注的通信对战方法，以及羽田市各种场所的情报！

GBA		
SEGA	2005.06.23	5040日元
卡带	RPG	1-2人

GBA版通信对战的方法全面公开！

联机对战是《甲虫王者》的精髓所在。GBA版《甲虫王者》利用通信连接线可以轻松地实现联机对战。只要用连接线把双方的GBA连接起来，再选择联机模式就可以了！和朋友们不断进行对战，拿到各种各样的卡片吧！



先进行通信连接　再选择对战模式



←↑联机以后就要选择对战方法，对战获胜后就可以得到卡片。会不会得到稀有卡片呢?

对战方法有两种

车轮战　先拿下两局就获胜了！

各自使出两张甲虫卡进行车轮战，第一只被打倒后第二只再上阵。把对手的两只甲虫都打倒就获胜了。



↑打倒对手也不会恢复体力，战斗顺序要仔细斟酌。

二对二　集合力量一起战斗吧！

可以使用中途换人和合体必杀等技巧的2对2战。仔细考虑甲虫之间的配合情况选择出击的阵容吧。



↑能使出强力合体必杀技的话，胜利就离你不远了！

转遍羽田市的每一个角落吧!

游戏的舞台是被称作日本“甲虫王者”比赛最盛行的羽田市，在那里有朋友们的家以及进行甲虫对战的对战中心等等各种各样的场所。刚搬家到羽田市的主人公需要尽快熟悉环境，才能尽情享受甲虫对战的乐趣。现在就对已经公布的，主人公可以到达的场所进行详细介绍!

游戏中心

通过与友人的对战磨练技术!

尽情享受甲虫对战乐趣的地方。游戏一开始只有“荣屋”这一间，随着游戏进行，可去的中心会不断增多。



↑可以找到使用各种战术的对手，非常适合练习。

优子的家

在好友家听取关于卡组的建议

好朋友优子的家，主人公可以前去登门拜访。在这里可以进行卡组检查，还能听到许多有建设性的意见。



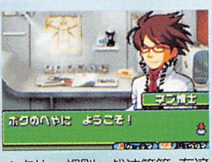
↑可以听到诸如组合卡片时的注意点等许多建设性的意见。

甲虫王者研究所

向合欢博士学习甲虫的知识



对甲虫王者进行研究的地方。主人公可以去研究所找合欢博士，他会教给你许多与甲虫对战有关的知识。



↑卡片、规则、战法等等，在这里可以全面学到游戏知识。

黑博士公馆

黑博士策划阴谋的大本营?

视合欢博士为敌的黑博士所在的地方。他似乎总在这里策划什么阴谋。主人公能不能主动上门挑战他呢?



↑总爱作怪又总是失败的黑博士。这次又会怎么样?

甲虫王者 ムシキング グレイテストチャンピオンへの道

和竞争对手进行战斗，攀登甲虫对战的顶点吧!

巨大的甲虫们陆续加入战团!

黑鳖叉角锹形虫





用威风凛凛的巨颚吓倒对手!

印度锯颚锹形虫

世界上体型最大的锯颚锹形虫





在“琢磨的甲虫王者讲座”中掌握基础吧!

游戏中专门为初心者提供了教授“甲虫王者”基本流程的模式。刚进入游戏时可以选择是否听这个讲座。



↑卡片、规则、战法等等，在这里可以全面学到游戏知识。

通过变身获得无敌之力吧！



新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔



GBA	KONAMI	2005.07.28	5229日元
	卡带	A·RPG	1-2人用

为了和强敌作战,加戈得到了更加强大的力量！“太阳”与“暗黑”,合理操纵这两种力量,从恐怖的吸血鬼手中守住这个世界吧！

蓄满变身槽后就可以变身成两种形态了！



将太阳之力转化为能量来进行战斗的A·RPG，这就是《我们的太阳》系列。在最新作《新·我们的太阳》里，主人公加戈进一步POWER UP了！在本作中，通过蓄积“变身（TRC）”槽，加戈就能变身成“太阳加戈”和“黑暗加戈”两种形态，每种形态都拥有独特的攻击招数。在本期中将为你详细解说这两种变身形态的能力！

太阳加戈

用太阳之力打倒敌人！



加戈与太阳使者“御天子大人”进行合体，就变身成为“太阳加戈”了！用强大的太阳能量击溃敌人吧！

●这就是太阳加戈的两种必杀技！

太阳风（A键）

范围颇大的广域攻击！

太阳加戈分身进行攻击！攻击范围非常广阔，可以一口气扫清一大片敌人！



↑当被敌人团团围住时就用这招吧！

太阳闪（B键）

对单体敌人造成巨大伤害！

对单体敌人进行冲撞攻击的硬派必杀技！看准时机按下按键还可以形成连续攻击，效果非常强力！



↑还能对一定距离外的敌人进行攻击！

黑暗加戈

灵活驱使暗黑的力量！

《我们的太阳》前一作中得到的吸血鬼之力在本作中可以继续使用。巧妙操纵黑暗的力量吧！



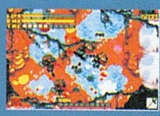
↑利用黑暗的吸血鬼之力展开攻击！

●这就是黑暗加戈的两种必杀技！

黑暗爪（A键）

将大群敌人全部砍碎！

用长长的锐爪进行广范围攻击。即使被许多杂兵围住,也可以一口气收拾干净！

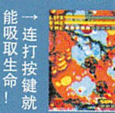


←将周围的敌人切成碎片！

黑暗牙（B键）

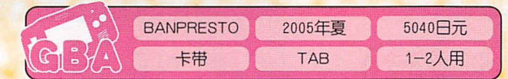
夺取敌人的生命力！

咬住敌人吸取生命力的必杀技。可以恢复加戈的LIFE槽。



→连打按键就能吸取生命！





GBA		
BANPRESTO	2005年夏	5040日元
卡带	TAB	1-2人用

将实际的卡片游戏变成GBA游戏

原作中的人物们暂时停下围绕魔界之王展开的战斗，在主角所在的小镇展开了卡片对战！

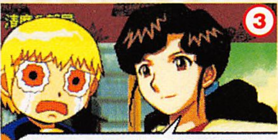
本作是根据在日本真正发售的卡片游戏改编的。术法之间的相互抵消以及在战斗终盘使用更强力的术法等，富含原作要素。卡组对战前没有洗牌这个步骤，因此拥有很高的战略性。有了GBA版游戏，一个人也可以享受卡片对战的乐趣了。

↓在魔界之王战斗的间歇，卡修想让清磨陪他玩，但是被清磨拒绝了。没办法的卡修只好一个人到公园去，可是……



↑由于自己身上没有镇上流行的卡片，卡修没办法和宿敌（？）直美一起玩游戏，结果遭到了直美的嘲笑。

↓没带硬币的卡修没办法买卡片，急得哭出声来，还好清磨的妈妈及时帮了卡修一把，给了他一套初始的卡片。



→卡修在“卡片对战卡片研究所”询问了卡片的玩法以及获得卡片的方法后，开始在镇上寻找对手。



←在公园和直美对战。从魔书档案的第一页召唤出魔物，卡片对战正式开始。



→游戏中的卡组是以魔书的形式存在的，书的每一页都由不同的卡片构成。游戏的过程就是阅读这本“魔书”，玩家可以使用翻开页码中的卡片。翻过最后一页而用尽卡片的人就输了。



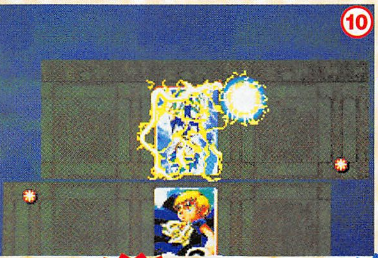


←可以使用的卡片中包括许多术法，这些术法需要支付MP发动。如果击中，对手的魔书必须根据伤害量翻过相应的页数。

→↓进行攻防时，对手会使出防御术法对抗己方的攻击术法。计算方法是将卡片的魔力和魔物的魔力加算起来进行比较。







←场上的魔物舍身挡住了术法。作为保住页数的代价，魔物挡住一次攻击会负伤，再挡一次就会倒下，而成为弃牌了。魔物从场上消失后，如果召唤不出下一只魔物也会输掉。



←收集胜利印章就可以得到卡片。

←对战输掉的话就没有印章可拿了。



LUNAR GENESIS

NDS	MMV	2005.08.25	5040日元
	卡带	RPG	人数未定



2005年在NDS上展开新的冒险

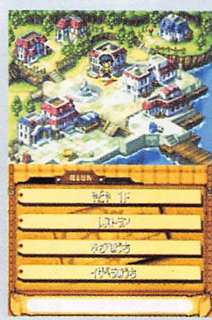
MD光碟机平台的大人气RPG《露娜》回归NDS，阔别11年的这个系列推出的最新作品为《创世记》，本作充分利用了NDS的机能，以触笔点触进行移动，战斗画面分屏显示，并以别出心裁的方式利用了麦克风机能，拿起触笔在NDS上展开新的冒险吧。

最初的村子西里斯

故事从主角吉恩和露西亚生活的村子西里斯开始，在村子里移动时，只需要点触想去的目的地就可以了。最初要去运输店收集一些工作情报，接到任务要把货物运送到名为贝里特的村子，然后去武器店整理装备，最后出发！冒险之旅就从这最初的工作开始。

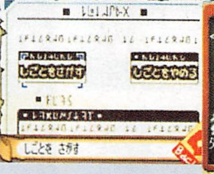


▲吉恩的家在港口西里斯，以这里为据点前往各个场所。



▶在村子里到处逛，点触目的地就可以直接移动到那里，除了西里斯的各种商店，还能拜访朋友的家。

首先接个任务



◀在运输店找任务，最初可以选择的工作只有一件而已，随着游戏推进会渐渐增加，运输店在世界各地都有哦！



整理装备



▶运送货物途中可能会遇到怪物袭击，所以要在武器店好好整理装备，装备后属性上升的状态以蓝字显示，一目了然。

主角和同伴们

《露娜 创世记》的世界中，存在着两个种族，分别是身材矮小而擅长使用工具的人类，和身体强壮拥有优秀能力的兽人。本次介绍的三名主角包括两名人类和一名兽人，吉恩和露西娅与珈百列是怎样相遇的呢？



吉恩・坎贝尔

种族：人类
年龄：15岁
职业：运输店
得意技：腿技
能力：物理攻击技、黑魔法领悟

好奇心旺盛的主角少年

对吉恩的感情不输于任何人

露西娅・柯林斯

种族：人类
年龄：14岁
职业：运输店见习生
得意技：使用雨伞攻击
能力：掌握阿尔忒弥斯魔法



讨厌失败的野蛮女孩

珈百列・瑞安

种族：兽人
年龄：15岁
职业：不明
得意技：爪攻击
能力：摄取敌方的能力后自己使用

世界观

在遥远的过去，这个世界是连空气都不存在的死之世界，女神阿尔忒弥斯与龙使带着四条龙降临到这个世界。她用她的魔力让大地变得美丽，龙使向女神起誓永远效忠，与四条龙一起肩负着守护世界的责任。

剧情

在宏湄尔大陆上繁荣的西里斯港口，吉恩和露西娅以经营运输店为生。某天他们接到任务要前往希尔利兹，两人对这个被称为“兽人之村”的地方满怀憧憬，但是当到达之后，却发现那里与理想乡相去甚远……

地图

在作为冒险舞台的地图上移动时，和在村子中一样，直接点触目的地就可以了，穿过森林或迷宫后，就能去一些新的场所，就这样冒险的世界渐渐扩大。

世界各地有女神像!

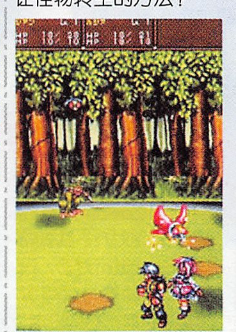


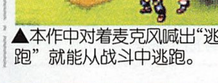
▲除了主角所在的西里斯外，还存在着其它村子和建筑物，首先突破哥特之森吧。

◀村子里、森林和迷宫中都有女神像，这与吉恩等人的冒险有着怎样的联系呢？

战斗

在森林或迷宫中遇到怪物的时候就进入战斗，怪物分为空中和地上两组，空中的怪物只能以弓箭或魔法来攻击，当地上的怪物被打倒后，空中的怪物就会降落下来，此时可以直接攻击。详细情况还不是太明确，难道说有让怪物转生的方法？

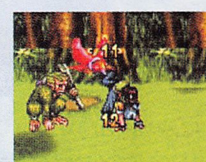




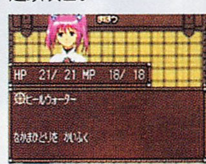
▲本作中对着麦克风喊出“逃跑”就能从战斗中逃跑。

接触后战斗开始!

▲怪物发现主角后会追过来，避开的话就能避免战斗。



▲吉恩以擅长的腿技对怪物连续攻击。



▲露西娅擅长阿尔忒弥斯魔法，能对吉恩的攻击起到辅助作用。



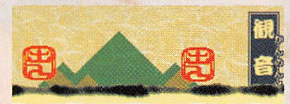
触屏的使用方法和众人的攻击方式公布

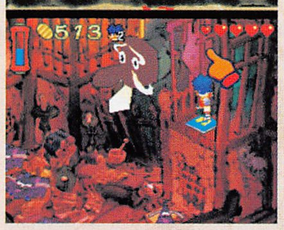
本次的《大盗伍佑卫门》使用了NDS的触屏机能，在游戏中什么时候需要用触屏，用了以后有什么效果呢？还有伍佑卫门等人的攻击方式，马上揭晓。

NDS	KONAMI	2005.06.23	5229日元
	卡带	ACT	1人用

解开机关以及对话使用触屏完成

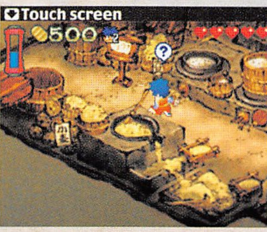
机关 点触后打开道路





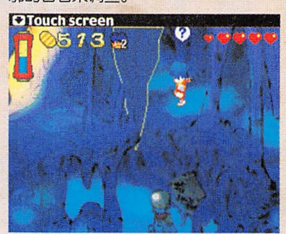
↑踩下机关后就会有天狗面具从天而降，试着用各种方式去触碰这个面具，看看到底会发生什么。

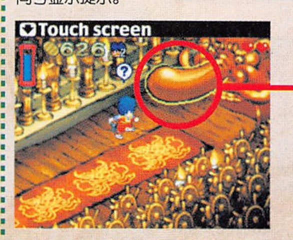
提示标志 怪异之处显示问号



↑走近机关时画面上会出现问号，点触问号显示提示。

↓这个钟乳洞有疑点，点一下有光线轮廓的岩石来调查。





点触发光的地方



点触画面上发光的地方也许会发生什么事情，用触笔轻点发光的天狗鼻子看看?

对话 点触人物进行对话



↑与饭馆的主人对话，还能购买食物回复体力。

与远处的人也能对话

只要能看到对方，就算隔着墙壁也能进行对话，只要直接点触对方就可以了，实在是很方便的设定，省却了很多麻烦。



←茶馆里面的人物，点触发生对话。



←点触村里的人进行对话，按A键也行。

除了普通武器外还能使用事件中得到的道具和忍术进行攻击

普通武器

取得打倒敌人后出现的“招财猫”，能三段升级。

飞行道具

能进行远程攻击的道具，也是主要攻击手段之一。

事件入手武器

在事件中得到的武器，效果因武器而异。





↑升级后变为金烟管。



↑投掷小金币做远程攻击。



←按键蓄力发射威力更大。

超级金币



→摇动特定的岩石。

强力手套





↑升级后出现豪华杂烩。



↑惠比寿丸投掷手里剑。



↑放屁攻击附近的敌人。





↑升级后使用苦无投切。



↑投掷烟花炸弹攻击。



↑投掷烟花炸弹攻击。





↑升级后成为龙卷之剑。



↑使用大炮攻击。



↑攻击复数敌人的技能。

独具个性的忍术

事件中得到，从敌人处得到卷轴并积蓄忍术槽来使用。





パワポケ甲子園

作为保留节目的棒球游戏登陆NDS!

家用机版《实况棒球》系列的姐妹篇《口袋棒球》以其独立的世界观确立了固定的FANS群，而该系列外传性质的作品登陆NDS。本作中有“谜之正义英雄”和“谜之球队”等个性张扬的人和团队出现，故事性当然不用说。玩家要扮演高校棒球部的队长带领团队以甲子园为目标而奋斗，游戏操作是相当便利的。

口袋棒球甲子园

NDS			
	KONAMI	2005.08.04	5229日元
	卡带	SPG	1人用

双屏显示一目了然操作便利

标题画面







▲ 表情坚毅的主角高举球棒的标题画面。

比赛场面





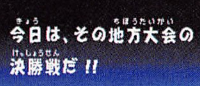
▲ 当前比分和选手情报等在上屏幕显示，而下屏幕是比赛画面。

甲子园模式



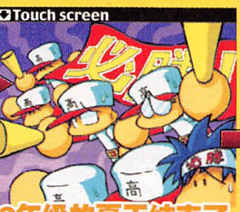
▲ 能体验高校棒球运动的甲子园模式，下屏幕是主画面，上屏幕显示各种数据，省却了切换的麻烦。

开场



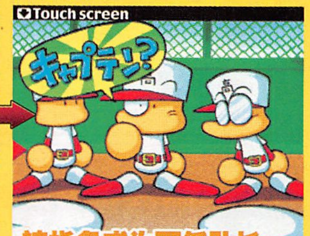


◀ 2年级夏天的地方大赛决赛，玩家作为啦啦队给前辈加油。



▲前辈们在离甲子园一步之遥的地方失败了……

▼2年级秋天，前辈们引退了，玩家成为最高年级的学生，但是，居然被指名成为队长！？



对高校和自己的分身进行细致设定

选择地区

全部47个地区可选

以高校为舞台的剧情模式中，首先选择自己的学校，可以从全部的47个地区当中任意选择，地区选择的结果会影响难度吗？

选择学校



学校具有三个特征

选择完地区后，接着选择学校，学校有“预算”、“指导力”和“声望”三个方面的设定，这些都对育成有着很大影响。

自由变更学校名称

还能起爱称





▲学校名称能进行自由变更，既能自己随便起名字，也能起现实中存在的学校名称。还能给学校起四个字以内的爱称，作为学校标志的校旗也能自由选择种类。

制服设定



选项一共有八类

制服的设定从头到脚共分为八个部分，有了这些就能制作自己专属的制服了。



制作只属于自己的制服

四个方面的个性化设定

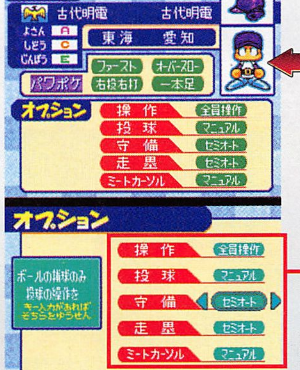
学校和队伍的设定完成后，接下来是名字和特征的设定，有位置、投掷方法、惯用手、击球方法四个方面可进行设定。

名字和位置设定





最后是操作设定



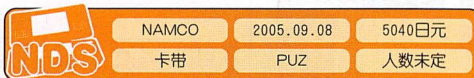
新手选择自动一切放心

最后是决定比赛中的操作方法，选择“自动”的话，CPU会帮助玩家，即使是新手也可以一切放心。

DIGDUG DIGGING STRIKE

钻地大作战





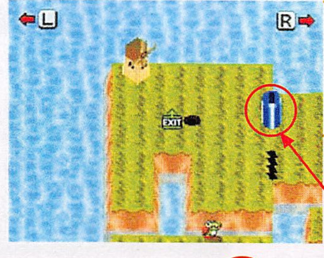
以挖掘为题材的名作《DIGDUG》与以破坏小岛为题材的《DIGDUG 2》在NDS的双屏上合体！暂定名为《钻地大作战》的本作有着丰富的游戏性和兼顾上下屏幕的战略性，这就是NDS上的新的《DIGDUG》。

穿梭于地上和地下

剧情

AD20XX年，阿进解决了突如其来的地底方块事件后，又陆续解决了很多困难事件，因此被授予了挖掘界的最高荣誉——“钻地先生”称号，并拥有了很高的人气。不过这对阿进的父亲兼师父泰造来说，可并不是什么好事情，自DIGDUG事件和南国岛作战后，他已经被人们渐渐淡忘了。某一天，阿进家里的电话响了起来，“这里是挖内希亚政府，紧急求助，正体不明的怪物引起了全国骚乱！”那是打给阿进的求助电话。“我还没有退役呢，绝不能输给阿进！”这个电话唤醒了泰造的挖掘之魂，泰造能解决这次的事件再次成为万众瞩目的明星吗？





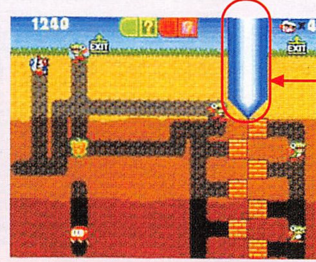
地上

◀《DIGDUG 2》中出现的地上关卡，有数个连接地下区域的出入口，BOSS在地上坐镇。

破坏小岛的关键

巨钉

竖立在地面的巨大钉状物体，在地下时就是在它下方挖掘，由于深入地下，因此对破坏小岛起着关键作用，掌握时机很重要。



地下

◀《DIGDUG》中出现的地下区域，出入口连接着地上关卡。

打倒BOSS的方法只有破坏小岛！



▲在地上活动的BOSS是普通攻击无效的，利用“阿进时间”等把握时机破坏小岛吧！

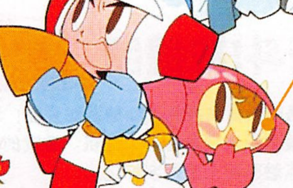


杂兵打倒法1
充气吹爆法



本次的主角
泰造

他是现在的《钻地小子》系列主角阿进的父亲，本次能否再度成为明星呢？



阿掘

离家出走的泰造的长子，在本作中作为VS模式的对手而表现活跃。

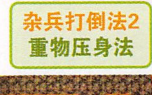
气球怪

《DIGDUG》系列不可缺少的杂兵一号，使用撞击攻击，本作中出现了新种类。

阿进

《钻地小子》系列主角，在21世纪的今天比父亲泰造更有名，在本作中就不够活跃了。

杂兵打倒法2
重物压身法



小火龙

《DIGDUG》系列不可缺少的杂兵二号，本作中有变身形态的小火龙出现。



VS模式

利用无线通信进行双人对战的模式，一边妨碍对手一边收集各种图标。





▲◀泰造VS阿掘，宿命的父子对决开始！

利用道具

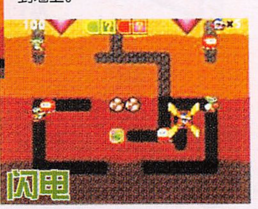
在本作中能使用各种道具以有利于地下作战，本次介绍其中一部分。



▲以强烈的拳击把正面的敌人吹飞到墙上。



▲能吸引临近的杂兵，制造一网打尽的好机会。



▶对周围一格范围内释放电击，使碰到的杂兵麻痹。

阿进时间?

取得埋在地下的“阿进道具”就会有“阿进时间”突入！操作对象变为在上屏幕的地上登场的阿进，地下角色则进入静止状态，根据取得的“阿进道具”的种类不同，阿进能使用的道具也随之变化，道具效果基本是把巨钉打得更深而改变小岛崩裂方向，或者使BOSS停止行动等，有利于破坏小岛。

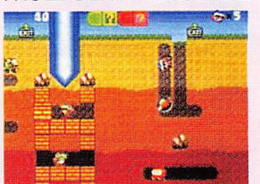




▲▶阿进时间！在上屏幕中登场的阿进能使用导弹攻击敌人，并使BOSS停止行动。

碰到泡泡后进化

敌方角色碰到地下的泡泡后，就会被包住并浮上地面，一旦到达地面，就会进化为BOSS，当然也能击破上浮中的泡泡。



◀进化后难度当然增加，不过能见到最终形态也不错。

收集零件制作武器

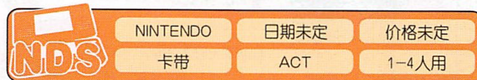
收集地下的特定零件，就能组装成武器，制作完成的武器能在关卡结束后的“奖励轮盘”中得到，全部武器种类共有10种以上，得到哪一种就看运气了，不知道会有怎样的效果呢？



▲有了喷射推进器的话就能高速移动了。

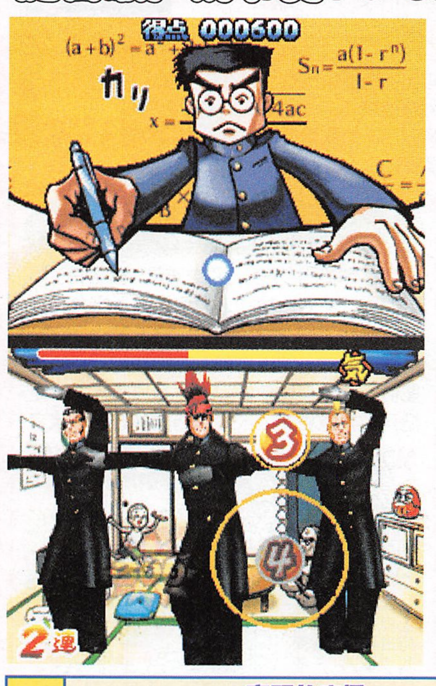


押忍!奋斗!应援团



有浓重漫画风格的画面和各色人物的游戏登场！地球上的人们每天都被各种问题困扰，为了给他们加油打气，应援团要来拯救各种大危机。游戏的基本方法很简单，就是随着歌声的节奏在适当的时候划动触笔和点触画面上的数字标记。

随着歌声的节奏TOUCH!解救被困扰的人们



①当时间环与数字外沿重合的瞬间下笔

标示着数字的提示标记外，时间环渐渐缩小，当时间环与数字外沿重合的瞬间，点触数字标记。



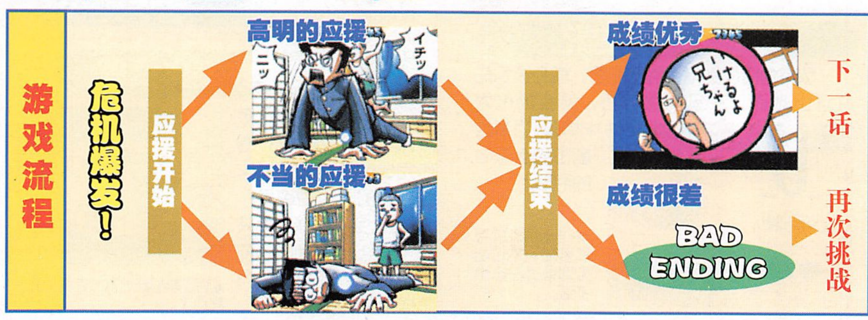
POINT 完全重合时获得高分

②时间环按照数字顺序逐渐缩小

仔细观察数字标记，时间环缩小是按照数字顺序进行的，不能弄错顺序。



POINT 连续不失误获得高分



应援团成员和被应援的普通学生

斋藤　一本木　铃木　应援团

花田家　父亲　刚　母亲　弟弟

游戏的主角是应援团的这三名成员，他们的应援能否成功，在游戏中登场的花田家的命运，这些都掌握在玩家手中。

应援团为高考生解除烦恼！

在游戏中最初登场的刚是花田家的重考生，但是一家人毫不关心的态度让刚很苦恼，他从心底发出了呼喊“应援团！”。







▲ 游戏剧情以漫画的分镜形式来表现。

▲ 第一话的舞台是花田家，一家人毫不关心的态度让重考生刚非常苦恼，想呼唤应援团……



◀ 应援团三人组登场！

各种发展在应援团的「喝！」「激！」交织中展开！



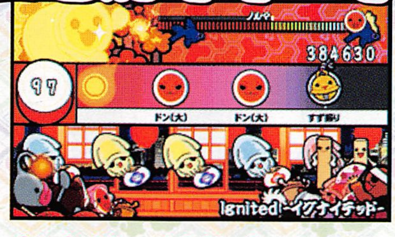
◀ 在应援团的歌声中适时点触数字标记，顺利的话还能得到额外加分。

▶ 应援成功时获得高分，同时上屏幕的人物也会做出极有气势的举动。



在PSP上也能咚咚～咚！

著名的音乐游戏《太鼓达人》终于也要在PSP上发售了!只要一台PSP就可以支持两个人同时演奏,而且还搭载了在电车上也可以轻松游玩的“连续演奏”模式！只要一台PSP在手，我们随时随地也可以咚咚咚啦！



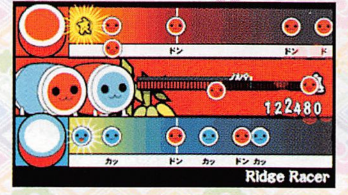
新音符“铃铛音符”咚！



当出现“铃铛音符”时,快速旋转PSP的逻辑摇杆,显示出的数字也将随之增加。如果转得够快,画面上的大门就会打开,出现里面的角色。当然高分也是少不了的！

1台PSP就可以双人对战咚！

使用一台PSP，就可以让两位玩家同时游戏。此时方向键为1P鼓面,L键为1P鼓帮；△、□、○、×为2P鼓面，L键为2P鼓帮。评分系统等等与其他版本也完全一样哟。

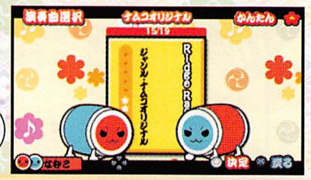




方便的排序功能咚！



除了可以按照类型、难易度或是50音顺序外,还可以按玩家的达成度或是选择次数进行排序,想演奏什么曲子一搜就有！





PSP	NAMCO	2005.08.04	5040日元
	UMD	RAG	1-4人用

想玩多久就多久的"连续演奏"咚!



玩家随意选择游戏时间、难度以及曲目数，前一曲结束后会自动保留魂槽,开始下一曲。有了这个模式，游戏时间长短你说了算!



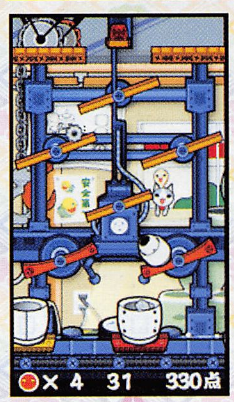
最多4人同时游戏的通信模式咚!



使用PSP的无线局域网功能，最多可以支持4人连线游戏!其中演奏模式支持4人对战，迷你游戏支持2人对战哟。



为大家介绍迷你游戏咚!



机械咚制造厂!(1人)

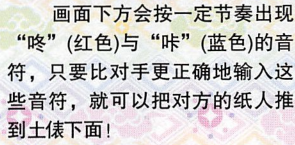
画面上的传送带会源源不断地送来零件,用逻辑摇杆选取合适的零件装入机械咚的外壳内,并及时筛选掉无用的零件。装入一定数量的零件便可以制造出一个机械咚,完成得越多越快,得分就越高!

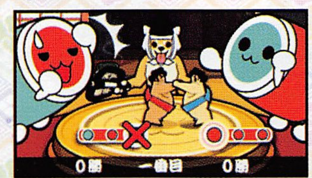




咚咚纸人相扑!(1-2人)

画面下方会按一定节奏出现"咚"(红色)与"咔"(蓝色)的音符，只要比对手更正确地输入这些音符，就可以把对方的纸人推到土俵下面!









PSP		
IDEA FACTORY	2005年秋	5040日元
UMD	S · RPG	1人用

继《新天魔界～混沌世纪Ⅳ Another Side～》之后，IDEA FACTORY又将自己的另一个看家作品《新纪幻想》搬上了PSP的宽屏。游戏移植自1月27日发售的PS2版《新纪幻想 Spectre Souls》，本作的舞台仍然是已经成为传统的幻想世界“永无大陆”。与《新天魔界》一样，本作也在原版的基础上增加了一些新要素，令玩过PS2版的玩家不至于感到闷烦。



熟悉的游戏系统！



本作的系统与PS2版相同，在地图移动、事件、战斗之间循环。完成一定数量的时间后，将会获得“历史点数”并改变游戏的进程。3位主角与怎样的敌人作战将大幅度影响故事的发展。战斗系统则采用行动点决定顺序的“Shift Time Battle”系统，而充满魅力的连锁技能也同样健在，玩家将在游戏中体验多种华丽的连携技与豪快的合体技。

西罗

永无帝国军军人，大魔王加涅斯的女儿。能够操作强力的火炎而得到“爆弹之子”的别名。



罗塞

永无帝国军军人，发布解放魔族宣言的永无帝国始皇帝。她是个用各种手段将第2次永无大战导向尾声的优秀女政治家，性格里既有温柔的一面也有无情的锋芒。





美优

罗泽斯解放军军人。梦想成为英雄的开朗小丫头。她并不知道自己是三勇者之一、新生辛巴帝国皇帝席风的孙女。

麦克斯

永无帝国军军人。在袭击事件高发时期被雇佣成为情报员，之后编入西罗的部队，外表看去有点放荡不羁，但战斗力可观。



另一个次元中，被称为“永无大陆”的世界里，人类与魔族为了争夺霸权，展开了无休止的战争……

——由于魔族大国“永无帝国军”对人类村庄的虐杀，整个大陆的人类掀起了反对魔族的高潮。

时间是魔导世纪1053年。

之后称为“七年战争”的大战就此拉开了序幕……

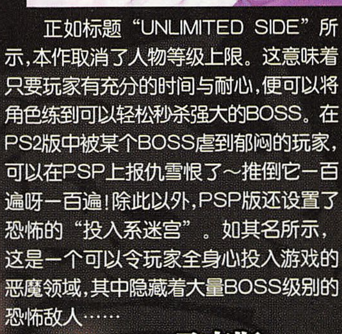


PSP版新增的要素!!

正如标题“UNLIMITED SIDE”所示,本作取消了人物等级上限。这意味着只要玩家有充分的时间与耐心,便可以将角色练到可以轻松秒杀强大的BOSS。在PS2版中被某个BOSS虐到郁闷的玩家,可以在PSP上报仇雪恨了～推倒它一百遍呀一百遍!除此以外,PSP版还设置了恐怖的“投入系迷宫”。如其名所示,这是一个可以令玩家全身心投入游戏的恶魔领域,其中隐藏着大量BOSS级别的恐怖敌人……

奥尔·法昂

新生辛巴帝国军军人，是以新生辛巴帝国之名举兵的凯·法昂之孙。由于祖父与双亲而对魔族怀着强烈的仇恨。



马克斯

新生辛巴帝国军军人,是个梦想当英雄的纯朴青年。他在战火中失去了双亲，为了不让更多人遭遇自己这样的命运而参战。



奈兹

在永无大陆旅行的新生辛巴帝国军军人。为了揭开战争的真相而加入主角一行。



蕾利亚

新生辛巴帝国军的红一点，14岁的时候村子被袭击而受伤，被安克洛维亚救下后一直跟随他学习剑术。



科尔文

新生辛巴帝国军军人,在魔法都市进行身为魔法师的修练。他与马克斯在孤儿院时代就是好朋友,对永无帝国军十分厌恶。



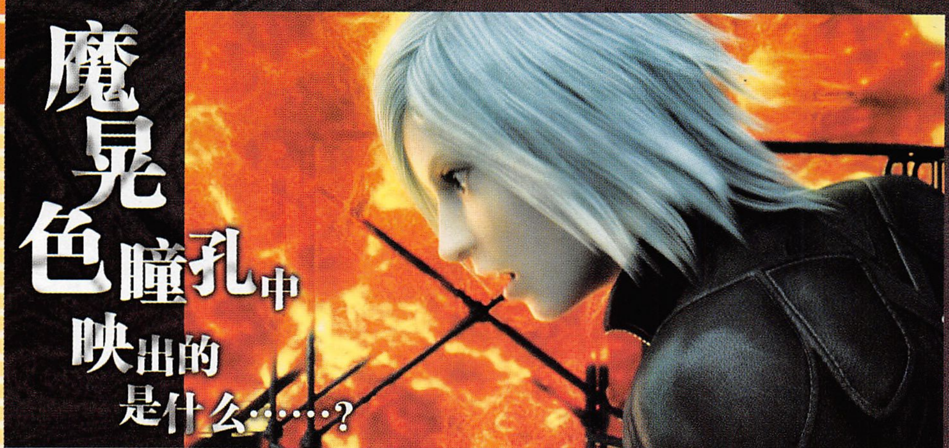
当战争追近之时

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

最终幻想Ⅶ·少年归来



经过长期的沉默，万众瞩目的《最终幻想Ⅶ·少年归来》(简称《AC》)终于将发售日定在了9月14日。除了通常的DVD版以外，还将发售对应PSP的UMD版。现在距离发售还有几个月，让我们先来欣赏一下这部影片美丽的CG画面，以及那些熟悉或陌生的人物吧。



谜之三青年



情绪波动强烈的卡达加、拥有与美丽外表不相称的残忍的雅兹，以及孩子气的洛兹。他们三个究竟是怎样的来历？

除了可以确定与克劳德处于敌对关系外，他们来自哪里，为何而战等等都还是个谜。但是，他们与萨菲罗斯同样拥有银色的头发及魔晃色的瞳孔，可见关系不浅。片中还有他们在孩子面前演说的场景，似乎是某个组织的领导者。而从对话中可以得知他们还有一个“哥哥”，莫非指的就是萨菲罗斯吗？

TARKS（神罗公司）

TARKS是原作《FFVII》中通过魔晃炉获得巨大权力、与主角克劳德所属的阿巴兰契组织敌对的神罗公司中,首屈一指的精英部队。其中的雷诺与鲁德两人在《AC》中也会登场。其他的队员是否也会登场?这两人在片中与谜之三青年似乎是敌对关系,神罗公司已经毁灭的现在,他们又是以怎样的立场在战斗呢?



克劳德

手持大刀的前作主角，原本是神罗的士兵。这两年以来，在他身上都发生了些什么？

原阿巴兰契成员

《FFVII》中的反神罗组织，但到后来逐渐超越了原来的目的，为保护星球而战。虽然各自的立场与目的有所不同，但他们在本作中仍然会与克劳德并肩作战。

蒂珐

与克劳德青梅竹马的女格斗家，以华丽的拳法赢得了无数拥趸。两年的时间令她成熟了不少，而她与克劳德的恋情又会向怎样的方向发展呢……？

巴瑞特

阿巴兰契的领导人，拥有机械义肢，如同钢铁一般的巨汉。虽然两年来他一直与养女玛琳过着和平的生活，但一旦有需要，我们仍然会看到他高大的身躯。

文森特

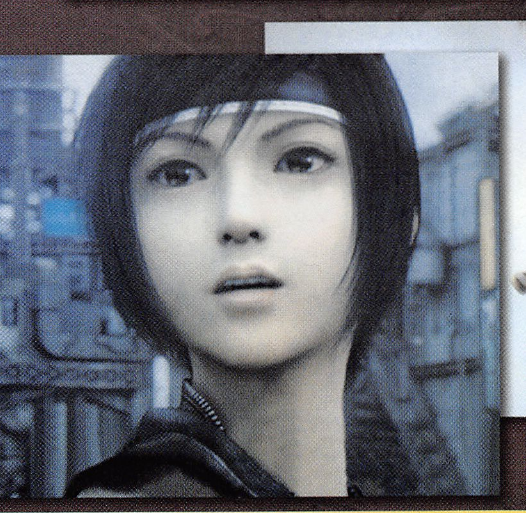
原TARKS成员，由于接受了神罗公司的人体改造而获得了变身为怪物的能力。他将会为克劳德提供大量情报，是否还会亲自出战呢？



爪牙锋利的基族末裔，虽然拥有野兽的外表但智能不亚于人类。本作中我们依然能看到他燃烧一般的身影。



传说中的飞空艇驾驶员，与克劳德等人相遇后，他为了捕捉自己飞翔的梦想而背井离乡，开始了冒险。



如月由绪

忍者一族末裔，挥舞巨大手里剑的少女。她在《FFVII》中还是个活蹦乱跳的小丫头，但现在显然已经长大了许多。



艾丽丝

前作中被萨菲罗斯杀害的悲剧少女，也是无数玩家心中永远的痛。假如她能够复活的话，想必会引起巨大的轰动吧。

记忆中的人们

那些已经于《FFVII》原作中逝去的人物也仍然会在本作中登场。艾丽丝、萨菲罗斯、扎克斯……他们将仅仅出现在克劳德的回忆中吗？或者是……

扎克斯

克劳德过去的前辈、艾丽丝曾经的恋人，远在《FFVII》的故事展开之前便倒在萨菲罗斯刀下的战士。这次他又将以怎样的形式出场呢？

萨菲罗斯

最强的战士，在前作中与克劳德展开了殊死战斗。本作中他仍然会出现在克劳德面前，假如那不是回忆的话……

スターソルジャー STAR SOLDIER

星际战士

PSP		
HUDSON	2005.07.21	5040日元
UMD	STG	1人用

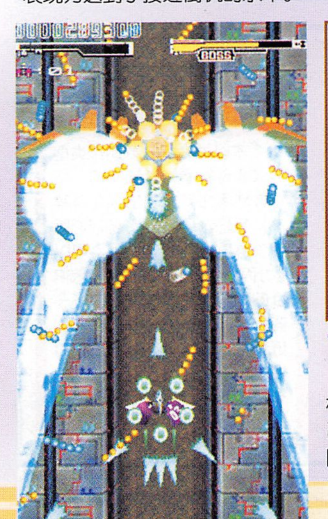
传说中的射击游戏《星际战士》将在PSP上复活!


当年的兴奋感将在PSP上复活

《星际战士》是在20多年前于FC上发售的射击游戏,在当时造成了巨大轰动。如今,这款传说中的作品经过全新包装后,即将在PSP上登陆。原作的“射击”、“回避”两大要素健在之外,自机与敌人的攻击等演出效果得到了大幅度提升。当然,大家熟悉的限时模式也依然存在。

活用16:9的宽屏幕画面!

由于是一款纵版射击游戏,本作别出心裁地采用了将PSP竖直使用的操作方式。由于活用了宽屏效果,令整个游戏的表现力达到了接近街机的水平。



三大游戏模式

●通常模式:《星际战士》的标准模式,击破依次袭来的敌人后进入下一场景。除了原作中熟悉的敌人角色外,也会有PSP原创的新敌人出现哦。

●2分钟模式:本模式也被称为“Charaban模式”,玩家将在2分钟内击破尽可能多的敌人,最终目的是向冲击更高的得分。

●5分钟模式:与2分钟模式规则类似,但时间延长到了5分钟,难度也相应地提高了。

可以选择3种不同的机体!

PSP版《星际战士》中,玩家可以选择武器各自不同的3种机体。随着机体不同,操作感也会有很大差异,玩家可以按自己的喜好选择其一。另外,除了这3种机体外,貌似还有未知的隐藏机存在哦。

GAME品质

《英雄传说 朱红之泪》是近期一款非常值得一玩的RPG游戏，和《白发魔女》连动后的EX剧情也十分诱人。《魔法老师涅吉》是一款素质不错的动漫改编的作品，游戏中的卡片战斗系统以及游戏中的CG，受到了玩家的好评。《超执刀 Caduceus》给想过把医生瘾的玩家一个很不错的机会。



责编/翔武

英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪

英雄传说 ガガーブトリロジー 朱紅い雫

BANDAI	2005.06.02
RPG	336K
1人用	

★★★★★★★★★★★ 17



方舟

随心所欲派

对游戏爱憎分明



去年发售的《英雄传说·白魔女》的质量大家应该有目共睹了，现在，系列第二作《朱红之泪》也降临到了PSP上。本作继承了前作的引擎，但在画面效果上有了进一步的提高。而且我们欣喜地发现，前作最为人诟病的“读盘地狱”现象减轻了不少，同时与前作联动的EX剧情也相当吸引人。至于系统和剧情的种种进化就不多说了，还是留给各位玩家去亲自体验吧。

暗凌

重度精修派

对沉迷的游戏极了解

《英雄传说》系列作品以宏大的历史背景和细致的人物刻画闻名，本作在剧情方面是毋庸置疑的。由于是“完全移植”，所以在游戏系统和画面的表现方式上并没有进行全面改动，只在一些细节上进行了强化。作品本身拥有简单明快的游戏系统和非常精彩的表现方式，如果想在PSP上慢慢体会经典RPG的独特韵味，本作是不可错过的一款作品。

实战老虎机必胜法！北斗神拳DS

实战パチスロ必胜法！北斗の拳DS

SAMMY	2005.06.04
TAB	对应触笔
1人用	

★★★★★★★★★★★ 11



雪人

生僻冷门派

对热门游戏不感冒



《实战老虎机比胜法！北斗神拳》已经登陆了多个平台，而且在日本十分畅销，一方面是爱玩老虎机的人多，另一方面是因为有《北斗神拳》这块金匾支撑。本作利用了NDS的双屏上屏是游戏画面，下屏为老虎机的操作画面，分得很明确，体现了双屏的优势所在。本作给人感觉像在看动画一样。本作推荐给喜欢老虎机和《北斗神拳》的玩家。

翔武

极限挑战派

喜欢挑战游戏的极限

本以为会有一款动作类型的《北斗神拳》登陆NDS，可是登陆两大新掌机的《北斗神拳》都是老虎机。比起PSP版一个屏幕被切两半显示，可以看出NDS双屏的优势，但是PSP版的画面确实是比NDS的好一些。另外，这个游戏在日本的销量十分火爆，不知道什么时候能再推出动作版的《北斗神拳》，对这个感兴趣的要比对老虎机感兴趣的多。

表示GBA游戏　表示NDS游戏　表示PSP游戏



魔法老师涅吉 图书馆岛

魔法先生ネギま！プライベートレッスン だめですぅ图书馆岛

MMV	2005.06.09
RPG	128M
1人用	

★★★★★★★★★★ 14



雪人



生僻冷门派
对热门游戏不感冒

赤松健的轻松爱情喜剧漫画现在拥有如此高的人气，这部外传性质的游戏卖的是人物设定和剧情这一点已是毋庸置疑了。游戏流程以冒险式游戏的剧情对话部分和正统迷宫RPG的探索部分相结合，战斗方式则是操作简单但富于变化的卡片对战。本作的风格清新明快，画面赏心悦目，再加上那些熟悉而有趣的桥段，算得上是款“不妨一玩”的游戏。

暗凌



重度精修派
对沉迷的游戏极了解

本作是一款根据同名动漫改编的RPG游戏。本作的战斗部分比较有意思，通过从宝箱中或敌人身上得到的卡片构建自己的卡组来战斗。卡片有不同的能力，合理的运用战斗卡片和效果卡片的组合是取胜的关键。另外，通过合成可以作出效果更强的卡片。本作中的RPG要素实属一般，迷宫的结构也比较简单。战斗中出现的特写会让FANS们为之一震。

蝙蝠侠归来

BATMAN BEGINS

EA	2005.06.15
ACT	128M
1人用	

★★★★★★★★★★ 9

方舟



随心所欲派
对游戏爱憎分明

又是一款为了赶电影档期匆匆推出的游戏，“动作僵硬”是大部分美版动作游戏的通病，这款《蝙蝠侠归来》的操作性更是差到令人发指。本作动作迟钝判定诡异，而且按键后延迟半秒才有反应，几乎没有手感可言，玩这种游戏简直是在受折磨。假如您自认不是一个非常美国化或是喜欢挑战这种游戏的玩家，那么就无视这款游戏好了。

翔武



极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

本作是为了即将上映的电影而制作的，本作的故事属于前传性质，介绍了蝙蝠侠的出身，以及后来如何成为英雄。这款游戏给人的感觉是动作僵硬而且比较迟钝，而且部分场景有拖慢现象，操作手感也不好。新加入了类似《分裂细胞》中的一些系统，例如贴墙躲避敌人等，不仅是系统，从动作看似乎也和分裂细胞有相似之处。在此不推荐这款游戏。

超执刀 Caduceus

超执刀 カドゥケウス

ATLUS	2005.06.16
ACT	对应触笔
1人用	

★★★★★★★★★★ 15



翔武



极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

本作和《天堂独太》相比，《天堂独太》侧重于剧情，而本作更侧重手术的操作。游戏中手术部分还是很刺激的，刚接触这个游戏的玩家会被弄的手忙脚乱，熟练使用各种医疗器械后就可以面对一些大的手术了。虽说本作的立意已经不算新颖的，但是从游戏的气氛以及实际操作来看，本作是一款不可多得的好游戏，对做手术有兴趣的玩家一定不要错过。

雪人

生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作是一款模拟手术的游戏，其风格和之前发售的《天堂独太》有些类似。在游戏中，玩家要扮演一位名叫月森孝介的医生，为了医治一种奇异病症而不懈努力。游戏中手术时的模拟感很强，玩家需要在一定的时间内按着提示来为病人治疗。如果操作错误或者治疗超时的话，手术就会失败。一直梦想着过一把医生瘾的玩家不妨试试本作！

王晟旭	希望《掌机迷》办到地球毁灭的那一天。
读者资料	15岁，男，641300，四川资阳市雁江区国土局，兴趣：球类运动、游戏

最完美向导 最快速分解

本期值得关注游戏的「最速进阶」

热血案内 HOT!

《魔法老师涅吉 图书馆岛》是根据赤松健的同名漫画改编，本作是一款RPG游戏，用卡片来战斗，可以得到的同伴也有很多，是一款不错的游戏。

本期注目游戏

6月2日～6月17日

GBA	魔法老师涅吉 图书馆岛
—	—
—	—
—	—
—	—

本作的主场景是在麻帆良学园那神秘的图书馆岛内，由于伊文洁莉给涅吉的一本魔法书，涅吉的学生全部都失踪了！而涅吉的体术和魔法也对同时出现在图书馆岛内的怪物毫无效果。靠的只有那些奇怪的卡片……



另外，在迷宫外还有着许多的地点，随着剧情的深入，所能去的地方也会越来越多。玩家可以在这些地方触发游戏的许多分支剧情，有的还能因此得到强力的卡片。在每次出发进入迷宫之前，都要进行人员的编成，涅吉需要从众多学生中选择2名来进行冒险。初期只有明日菜和刹那可供选择，但是随着游戏的发展，到后来能加入成为同伴的人也会越来越多。



系统介绍

标题画面下共有3个选项，分别是：はじめから(开始游戏)、つづきから(继续游戏)、オプション(游戏设定)。

而在设定画面中共有4个选项：サウンドテスト(BGM欣赏)、メッセージそくど(文字速度)：おそい(慢)、ふつう(普通)、はやい(快)、ギッラリー(CG欣赏)、タイトルにもどる(回标题画面)。

在非战斗画面中按START键即可以进入系统菜单画面：

バトルカード(战斗卡片)：这里是对战斗时所用的卡组进行编辑、查看的地方。

カードをみる(查看卡片)：可以分类选择查看已经编入和未编入卡组的卡。



デッキをつくる(编辑卡组)：玩家手上可以配有三套卡组，装备其中的一套。选择好卡组后就可以对其进行编辑了。下方有卡组的技术统计，红色为进攻卡，绿色为防御卡，灰色为专用卡，蓝色为辅助卡。图中的卡组被归类为平衡型。

じぶんでつくる(自己编辑卡组)：手动编辑自己的卡组，每幅卡组必须有40张卡，超过和少于40张卡后退出都会造成本次的编辑无效。左右键在山札与手札之间进行切换。除了特殊能力为数量无限制的卡外，一种卡在一套卡组里最多只能存在4张。

オートでつくる(自动编辑卡组)：由系统自动根据玩家的选择进行卡组的编辑，共有平衡型、攻击重视型、防御重视型和同伴重视型4种类型。

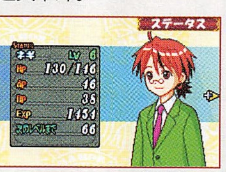
デッキリセット(重置卡组)：清空当前卡组。

デッキセット(装备卡组)：选择并装备3套卡组中的其中一套。

カート合成(卡片合成)：图书馆岛10F后出现，在里面可以选择两张卡来进行自由合成。

カートリスト(卡片图鉴)：在这里可以查看至今为止收集到和未收集到的所有卡片，共150种。

アイテムカード(道具卡片)：在这里可以查看至今为止收集到的所有道具卡片。



ステータス(状态)：查看当前队伍中人物的状态，共有LV(等级)、HP(体力)、AP(攻击力)、DP(防御力)、EXP(经验值)和升级剩余经验值6个数值。

セーブ(游戏存档)：进行游戏存档的地方。

战斗系统

游戏的战斗方式为卡片战斗，一切的行动都要由卡片来执行，有的谜题甚至也都需要卡片的协助来进行破解。



如图，人物下方的数值即为该人物的当前HP，消耗到0后即变成战斗不能。右边的5个格子则是人物的GP槽，它关

武人微	现在的我不再是一个什么事都不懂的孩子，但是我仍保持着对游戏的向往，这都应该谢谢任天堂，是《口袋妖怪》让我充满信心。
读者资料	16岁，男，200011，上海黄浦区半淞园路344弄10号，兴趣：篮球



系到一些特殊卡片的发动。按上可以查看对方的状态。左边的NEXT相当于待机，按下R键后将直接跳到NEXT上。而在旁边的MENU则是发动魔法卡、道具卡和选择逃跑的地方。涅吉专用。

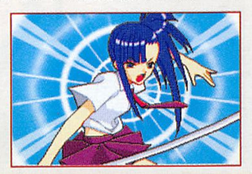


卡片上共有三个数值：AP（卡片攻击力）、DP（卡片防御力）、GP（GP修正值）。右边的蓝框里还会有卡片能力的说明，有许多卡都有自己的特殊能力，要善加利用。

战斗方式为回合制卡片战斗。我方进攻回合时，选择卡片对敌人进行攻击。此时看卡片的攻击力，对方出卡的防御力低于我方攻击卡时攻击成功；我方防御回合时，选择卡片对敌人的攻击进行防御。此时看卡片防御力，对方出卡的攻击力不大于我方时防御成功。在攻击（防御）成功后根据使用卡片的GP修正值进行GP值的增减。积累够了一定数值后就能使用那些强力的消耗GP槽的卡片了。

每回合开始时玩家手上最多只有7张卡，而当长时间战斗后，用卡量过大时，系统会自动从卡组中随机补充卡片，所以完全不用担心卡片用完的情况发生。

战斗中出现的卡片共分为：攻击卡、防御卡、专用卡、辅助卡、道具卡和魔法卡6种。攻击卡是战斗的主体，合理运用不同的攻击卡及其特殊能力是克敌制胜的法宝。战斗开始时使用增加GP的卡来增加GP槽，然后用消耗GP的强力卡来结束战斗是基本的战术。游戏中后期更会出现连携卡，多人同时发动



该卡可以增加其能力；防御卡分为两大类：单体和全体。防御时，一般的攻击卡和单体防御卡虽然都能充当防御，对敌人的攻击进行防御，但效果只限一次，除了选择防御的一次攻击外，其余的攻击将完全的打在人物身上。而全体卡则可以防御多个敌人同时来的攻击；专用卡只有特定人物才能正常使用，发动其特殊能力；辅助卡顾名思义，但是要注意该类卡只能在我方回合开始前出现的选项内才能进行选择使用；道具卡和魔法卡都是涅吉专用，在MENU画面中进行选择使用。道具卡相当于别的游戏中的道具，分为辅助道具和回复道具两类。而魔法卡则是发动涅吉的魔法，只有风花·武装解除（使一名敌人弱体化）和レフエクテイオ（我方一名成员HP小回复）可供选择。而风花·武装解除是有它秘密的功能的，在游戏中有时候会遇到怪物装成的可爱学生们，此时对她们使用风花·武装解除就可以收集到那些“杀必死”的CG了，每收到一张后就可以到游戏设定中的CG欣赏里进行观看。



未能满足发动条件的卡上都会有一个感叹号以示区别，但这并不代表着该卡无法使用，在此状态下使用该卡，系统会默认把该卡转换成GP 0、AP 300、DP 200的卡来进行计算。

小技巧

剧情画面中按R键可以加快文字的速度，而在移动时按B键则可以加快涅吉的移动速度。想要打快的人可要注意了。当玩家在游戏中得到该层迷宫的地图后，玩家就可以按L键呼出地图了。

袁国飞	从前，有一个王国叫《掌机迷》，那里没有嫉妒，没有仇恨，只有温馨、友情，我希望化作一只蓝鸟朝着人心中的王国飞翔。
读者资料	20岁，男，037006，山西大同第三中学高三6班，兴趣：篮球、动漫、电玩、音乐



文/Justice
责编/方舟



BANDAI	S·RPG	对应触笔
2005.05.26	6090日元	1人用

SD高达G世纪DS
攻略（宇宙世纪路线）

本游戏爆机后开始新游戏便可以选择SP模式（スペシャル）。本模式基本流程虽然与普通模式相同，但在细节上却有不少变化。增添了一些普通模式下不会登场或不会加入的新人物，同时难度也有所提高。本攻略内容均以SP模式为准，与普通模式可能有少许出入。

SECTION 00Sp：一年战争の悪梦

本关的敌人只有两艘战舰，就算想故意GAME OVER也不容易。随便打打都能赢，就不浪费篇幅了。



—— 敌部队 ——

サラミス（联邦士官）×2

SECTION 01：宿命の出会い

本关内容与宇宙世纪路线共通，SP模式时会追加一名强化人雷拉（レイラ）加入我军。

SECTION 02：めぐりあい 宇宙

（本关内容与宇宙世纪路线共通，请参照《掌机迷》35期的攻略）

SECTION 03前：ソロモン攻防战(前篇)

（本关内容与宇宙世纪路线共通，请参照《掌机迷》35期的攻略）



SECTION 03后：ソロモン攻防战(后篇)

（本关内容与宇宙世纪路线共通，请参照《掌机迷》35期的攻略）

SECTION 04b エース、集结!

本关只有在SP模式下才会出现。我军分为上下两队包围敌人。敌群中几个比较强的人物，可以先用杂兵适当削弱后再各个击破。白狼登场后，用莱丁（ライデン）与穆（ムウ）交战，还会出现一段颇为有趣的对话。

—— 敌部队 ——

グレイファントム（シナプス）×1
マゼラン（联邦上级士官）×2
ジム・カスタム（バニング）×1



许佳晨	一次吹牛对同学说："我认识雪人！"没想到同学回了一句："我还认识冰人呢！"
读者资料	13岁，男，100062，北京崇文安化北里铁路7楼4门14号，兴趣：掌机

ジム・コマンド(モンシア)×1
ジム・コマンド(ベイト)×1
ジム・コマンド(アデル)×1
ジム・コマンド(ムウ)×1
ジム・コマンド(联邦兵)×1
ジム(联邦兵)×9

—— 事件 ——

ガトー与シーマ交信，得到75EXP
ライデン第一次攻击敌人，发生剧情对话
ライデン第一次击破敌人，发生剧情对话
ライデン与ムウ交战，发生剧情对话

SECTION X1前：ポケットの中の战争(前篇)

（本关内容与宇宙世纪路线共通，请参照《掌机迷》35期的攻略）



SECTION X1后：ポケットの中の战争(后篇)

普通模式下，本关内容与宇宙世纪路线共通。但在SP模式时，米夏(ミーシャ)与克莉斯(クリス)交战后并不会死亡，之后战场转到宇宙。敌人虽然还是那些，但可以使用宇宙专用MA会令战斗轻松不少。以此路线结束战斗后，独眼巨人小队会全员加入我军。



—— 敌部队 ——

ジム・コマンド(联邦兵)×1
ジム(联邦兵)×2
アレックス(クリス)×1　初期敌人全灭后出现
グレイファントム(バスク)×1　后半战
ジム・コマンド(ヤザン)×1　同上
ジム・コマンド(联邦エリート兵)×5　同上
ジム(联邦エリート兵)×6　同上

—— 事件 ——

ミーシャ与クリス交战，发生对话
ガトー与ヤザン交战，发生对话
セラ与ヤザン交战，发生对话
シャア与バスク交信，得到50EXP

SECTION 05：宇宙要塞ア・バオア・クー

（本关内容与宇宙世纪路线共通，请参照《掌机迷》35期的攻略）



SECTION 06：震える宇宙

（本关内容与宇宙世纪路线共通，请参照《掌机迷》35期的攻略）

SECTION 07b：アクシズの残梦

SP模式下，第6关结尾处选择“シーマに口添えする”可进入漫画《年轻彗星的肖像》的剧情。我方初期只有哈曼一人，但座机是爱尔美斯，坚持到主力赶到应该没什么问题。哈曼击破2、3架敌机后会陷入错乱状态而无法控制，此时只要让夏亚与其交信便可令其恢复正常。



—— 敌部队 ——

アレキサンドリア(ジャマイカン)×1

李成林	借绫小路的一句话：太过专注于游戏可能会失去生活中很多东西。
读者资料	18岁，男，541100，广西桂林临桂县城金山市场二楼36号，兴趣：游戏、古典音乐

ジム・カスタム(ヤザン)×1
ジム・カスタム(联邦精锐兵)×5
ジム・コマンド(联邦エリート兵)×15

—— 事件 ——

シャア与任意敌人交战，发生剧情对话
ハマーン击破敌人2-3机后，成为NPC
シャア与成为NPC的ハマーン交信，ハマーン恢复，得到90EXP

SECTION X3b：作られし者

上一关在6回合内结束的话，便可以进入这个隐藏关。地图中间强化人零号(ゼロ)被几个强化兵包围，只要用雷拉与其交信便可令其加入。敌人强化兵的能力虽然不错但站位很分散，我们可以轻松地各个击破。之后还会有5个不要命的杂兵出来，但这点兵力只有被我方秒杀的份。



—— 敌部队 ——

ジム・カスタム(ティターンズ强化兵)×3
ガルバルディβ(ティターンズ强化兵)×2
ジム・カスタム(联邦精锐兵)×5　初期敌全灭后出现

—— 事件 ——

レイラ与ゼロ交信，ゼロ加入，得到90EXP
シャア与强化兵交战，发生剧情对话
ハマーン与强化兵交战，发生剧情对话
レイラ与强化兵交战，发生剧情对话



SECTION 08b：分かたれし道

外面联邦军大兵压境，里面还忙着自相残杀，阿克西斯这帮家伙真是没出息……我方初期有哈曼和一大群杂兵，敌人则貌似只有三艘战舰。千万别被表面现象迷惑，要果断地收缩兵力构筑防线，轮到敌人行动的时候便会爆出一大群杂兵来。虽然同是杂兵，敌人的机体可比我方的强了不止一个档次。反正进攻也造成不了多少伤害，还是让杂兵们死守到我方主力登场吧。



—— 敌部队 ——

アレキサンドリア(バスク)×1
アレキサンドリア(ジャマイカン)×1
グレイファントム(联邦上级士官)×1
ガルバルディβ(ヤザン)×1　第一回合敌方行动时登场
ガルバルディβ(联邦精锐兵)×2　同上
ジムキャノンII(ティターンズ强化兵)×3　同上
ジム・カスタム(联邦エリート兵)×18　同上

—— 事件 ——

ゼロ与强化兵交战，发生剧情对话
シャア与ロベルト/アポリー交信，发生剧情对话
シャア与ハマーン交信，发生剧情对话



SECTION 09：黒いガンダム

(本关内容与宇宙世纪路线共通，请参照《掌机迷》35期的攻略。过关后选择第二个选项便可

进入平成路线。）

SECTION 10b：暗の胎动

我方上来只有大天使一艘光杆战舰。那些友军虽然勇猛但坚持不了两回合，此时应该趁他们与敌人纠缠的机会迅速向左下逃。穆登场后则要为母舰吸引敌人火力，坚持到我方主力登场为止。大部队赶到后，要打要逃就全凭各位玩家高兴了。不过千万不要打得太开心，忘了时间导致全灭哦。



—— 敌部队 ——

ジン（ザフト兵）×30

SECTION X4b：地球に落ちたガンダム

上一关在6回合内结束便可进入此关。敌人是恶魔高达军团，杂兵的战斗力平平但数量可观。打倒一定数量的敌人后东方不败出现，不用我说大家也知道他是个强敌。最好派拥有ID指令“完全回避”的人物去挑战以避免不必要的损失，但最后一击还是留给多蒙的好。恶魔高达本身血多皮厚不说，还拥有两重HP回复技能，攻击力不够的话反而会为它加血。还是先由白狼叔叔封住它的ID，然后再集中火力一口气歼灭吧。



—— 敌部队 ——

デビルガンダム（コアDG细胞）×1
デスアーミー（ゾンビ兵）×21
マスタガンダム（东方不败）×1　击破一定数量敌人后出现
デスアーミー（ゾンビ兵）×9　同上

—— 事件 ——

ドモン击破东方不败，得到100EXP

SECTION 11b：キエルとディアナ

本关与宇宙世纪路线基本相同，但敌人配置上则有微妙的差异。初期敌人全灭后量产人雷吉昂也会按时带着那些五花八门的MS出场，平成路线基本见不到新吉翁系的MS，有什么想抓的就趁现在了。之前完成08小队相关剧情的话，西罗和爱娜也会在此登场，注意他们两人的小队补正居然有+20！而且爱娜的HP被打到一半，后西罗还会爆发名为“爱之力量”的超级模式（汗）。



—— 敌部队 ——

スモー／シルバータイプ（ポウ）×1
スモー／シルバータイプ（DC兵）×2
ウォドム（DC兵）×2

—— 第三军部队（初期敌全灭后出现）——

センチュリオ（レギオン）×1
トーラス（AI）×1
ドライセン（AI）×1
ジン（AI）×4
ハンマ・ハンマ（AI）×1
キャプラン（AI）×1



悍读者	GBA的时代虽然过去了，但它留下了许多经典。
读者资料	23岁，男，213011，江苏常州，兴趣：电玩、动漫

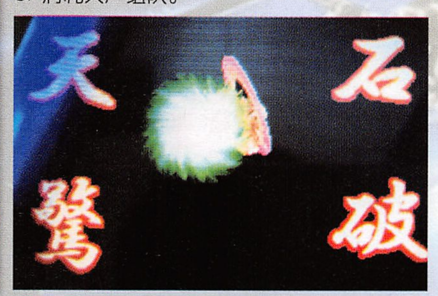
Rジャジャ(AI)×1
ビルゴⅡ(AI)×1
メッサーラ(AI)×1

—— 事件 ——

ソシエ第一次战斗，发生剧情对话
ロラン与ポゥ交战，发生剧情对话
ハリー与ポゥ交战，发生剧情对话
ハリー与クワトロ交信，发生爆笑对话，得到120EXP

SECTION X5b：その名は东方不败

曾通过X5b，并且上一关在6回合内结束，便可以进入此关。卡洛德只要受到损伤，就会自动换乘X高达并发动卫星微波炮全灭初期敌人。接着恶魔高达带着一群杂兵登场，同时多蒙与东方不败也作为援军登场。将恶魔高达身边的杂兵打扫掉之后，我方主力与敌方援军同时出现，东方不败则将石破天惊拳传授给多蒙后撤退。敌人除了恶魔高达外仍然都是些鱼腩，消灭它们应该只是时间问题。实际上，由于多蒙拥有击破敌人后SP+3的技能，因此消灭一个满员小队时他一共能得到10点SP，而石破天惊拳的消费只要8。加上明镜止水提高先制攻击的效果，运用得当的话甚至可以由多蒙一人无损伤清场。SP模式下还可以得到缇珐(ティファ)作为驾驶员，她的能力虽然一般但拥有令整个小队自动增加SP的技能，正好适合与多蒙这种SP消耗大户组队。



—— 敌部队 ——

デスアーミー(ゾンビ兵)×6
ハイザック(ゾンビ兵)×3
マラサイ(ゾンビ兵)×1
デビルガンダム(コアDG细胞)×1　初期敌全灭后出现
デスアーミー(ゾンビ兵)×6　同上
デスアーミー(ゾンビ兵)×15　デビルガンダム以外敌全灭后出现

SECTION 12b：正义の名のもとに

OZ军大兵压境，敌人中有两部比尔格Ⅱ(ビルゴⅡ)堪称杂兵杀手，一定要抓到。将敌人消灭到一半左右后，地球军三小强会像原作一样登场，并将大天使的HP打到还剩1/4左右。此时出来解围的却不是基拉而是希洛(ヒイロ)。用希洛攻击三小强可迫使他们撤退，接下来我们便可以悠闲地处理剩下的杂兵了。注意三小强只要登场超过3回合便会因为药力失效而能力大减，对自军战斗力没信心的话也可以选择与其周旋。



—— 敌部队 ——

グレイファントム(OZ士官)×3
トーラス(MDシステム)×22
ビルゴⅡ(强化型MDシステム)×2
カラミティガンダム(オルガ)×1　敌军击破一半后出现
レイダーガンダム(クロト)×1　同上
フォビドゥンガンダム(シャニ)×1　同上

—— 事件 ——

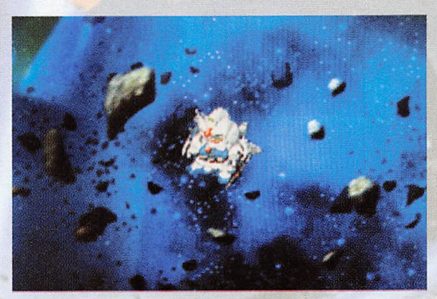
ヒイロ与三人组交战，得到230EXP

SECTION 13b：决意の炮火

本关敌人部队中有大量的比尔格Ⅱ，这些家伙对于低威力射击武器完全免疫，相当难缠。可能的话多抓一些吧，至少能用到第22关。地球军三



小强本关也会登场，暂且避其锋芒，等他们药劲过去再秋后算账吧。消灭一定数量的敌人后基拉便会登场，他的间接攻击配合ID指令堪称本游戏最强清场王，以后一定要多加利用。



—— 敌部队 ——

カラミティガンダム(オルガ)×1
レイダーガンダム(クロト)×1
フォビドゥンガンダム(シャニ)×1
イージスガンダム(强化型MDシステム)×3
ビルゴⅡ(MDシステム)×12
トーラス(MDシステム)×6
ビルゴⅡ(MDシステム)×1　敌总数10机以下出现
トーラス(MDシステム)×2　敌总数10机以下出现

—— 第三军部队(敌总数13机以下出现) ——

センチュリオ(レギオン)×1

—— 事件 ——

ヒイロ与三小强中任意一个战斗，发生剧情对话
キラ与三小强中任意一个战斗，发生剧情对话
レギオン与ディー战斗，发生剧情对话



SECTION 14b：ガラスの王国

如果是SP模式的话，本关会出现《种命》中的地球军新三小强。我军初期只有诺茵(ノイン)一个人，第二回合希洛与杰克斯赶到，此时便可开始反击了。假如前面通过了G高达相关情节的话，恶魔高达军团也会在此登场并与OZ火拼。我们大可以坐山观虎斗，等双方拼到差不多再去收拾残局。敌军总数在6机以下时会出现一次增援，同时我方也有阿斯兰的正义高达增援。最后的恶魔高达依然要封住ID后一气消灭。



—— 敌部队 ——

バーザム(MDシステム)×11
ガイアガンダム(ステラ)×1　SP模式限定
カオスガンダム(スティング)×1　SP模式限定
アビスガンダム(アウル)×1　SP模式限定
トーラス(MDシステム)×2　第二回合出现
ゼク・アイン/第Ⅰ种兵装(MDシステム)×3　敌军总数6机以下出现
ゼク・アイン/第Ⅱ种兵装(MDシステム)×3　敌军总数6机以下出现
トーラス(MDシステム)×3　同上
バーザム(MDシステム)×6　同上

—— 第三军部队(第三回合出现) ——

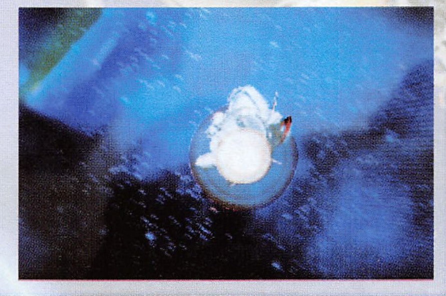
デビルガンダム(コアDG细胞)×1
デスアーミー(ゾンビ兵)×15
マスタガンダム(东方不败)×1　击破デビルガンダム后出现

—— 事件 ——

ノイン与ゼクス交信，得到125EXP
キラ与アスラン交信，得到125EXP

SECTION 15b：月世界の门

本关与宇宙世纪路线16a基本相同，敌人的配置略微有些出入。量产人军团的MS还是一如



既往地有很多难得一见的珍稀品种，要抓就趁现在。半路出来闹场的金大叔被击破后仍然会肇事逃逸，所以要注意回复HP。



—— 敌部队 ——

センチュリオ(レギオン)×1
ガンダムMkV(ジオンベテラン兵)×1
グロムリン(MDシステム)×1
量产型キュベレー(バイオ・ユニット)×3
ジェガン(AI)×3
サーペント(AI)×2
バタラ(AI)×2

—— 第三军部队(击破レギオン后出现) ——

ターンX(ギンガナム)×1
ソレイユ(フィル)×1
アルマイヤー(ギンガンム军大名)×2
スモー/シルバータイプ(ポゥ)×1
スモー/シルバータイプ(DC兵)×2
マヒロー(ステロ)×1
マヒロー(ギンガンム兵)×11

—— 事件 ——

レギオン初次与我军交战，发生剧情对话
ディー与レギオン交战，发生剧情对话
ロラン/ソシエ与第三军任意敌人交战，发生剧情对话
ロラン与ギンガナム交战，发生剧情对话
ギンガナム击破后，地图上所有单位HP减半

SECTION 16b：冲击の黑历史



还是和宇宙世纪路线共通的一关，不过敌人多了菲尔(フィル)上校和宝(ポゥ)少尉一干人等。注意用希洛、卡洛德与罗兰与金大叔战斗一次，可以分别得到他们三个的超级模式。

—— 敌部队 ——

ソレイユ(フィル)×1
アルマイヤー(ギンガンム军大名)×2
マヒロー(ステロ)×1
マヒロー(ギンガンム兵)×10
スモー/シルバータイプ(ポゥ)×1
スモー/シルバータイプ(DC兵)×2
ターンX(ギンガナム)×1　敌军少于5机时出现
バンディッド(メリーベル)×1　同上
バンディッド(MDシステム)×5　同上

—— 事件 ——

ヒイロ与ギンガナム交战，得到零系统
ガロード与ギンガナム交战，得到290EXP与卫星微波炮
ロラン与ギンガナム交战，得到290EXP与月光蝶
キラ与ギンガナム交战，发生剧情对话

SECTION 17b：宇宙海贼

(本关内容与宇宙世纪路线共通，请参照《掌机迷》35期的攻略)



SECTION 18b：ラクス出击

我方初期只有拉克斯和阿斯兰两人，此时拉



克斯要全力向下逃走，阿斯兰为她殿后。SP模式下敌人群中赫然有飞鸟小真真的身影，不过并不很强。我方主力抵达后开始反攻，敌人一共会增援两次，第二次增援中米利阿鲁德(ミリアルド)比较强，纠集几个厉害机师干掉他吧。至于那一大群比尔格Ⅱ还是能抓就抓，这东西的特殊防御太好用了。

—— 敌部队 ——

ゲイツ(ザフト兵)×10
ゲイツR(ザフト兵)×6
ザク・ウォーリア(ザフト兵)×3
ソードインパルスガンダム(シン)×1　SP模式限定
トーラス(レディ・アン)×1　初期敌人少于一半后出现
トーラス(OZ兵)×8　同上
ガンダムエピオン(ミリアルド)×1　敌人全灭后出现
ピースミリオン(カ　ンス)×1　同上
ビルゴⅡ(MDシステム)×18　同上

—— 事件 ——

クワトロ与ミリアルド交信，得到145EXP
ヒイロ与ミリアルド交战，得到145EXP
キラ与ミリアルド交战，发生剧情对话

SECTION 19b前：螺旋の邂逅

好吧，我知道地球联邦的生产力很BT，但也不能一次扔十几个神盾高达出来呀……看在你们那么努力生产的份上，各位玩家就勉为其难地抓那么十台八台回去吧。SP模式中，联合军新旧共计6小强在本关汇聚一堂，战斗力真不是盖的。基本上前两回合我军都会被压着打，到了第三回合才能咸鱼翻身。强制出击的两人会在第二回合自动撤退，不用费心找人跟他们组队了。



—— 敌部队 ——

ドミニオン(ナタル)×1
アレキサンドリア(ティタ　ンズ士官)×2
カラミティガンダム(オルガ)×1
レイダーガンダム(クロト)×1
フォビドゥンガンダム(シャニ)×1
イージスガンダム(强化型MDシステム)×15
ガイアガンダム(ステラ)×1　SP模式限定
カオスガンダム(スティング)×1　SP模式限定
アビスガンダム(アウル)×1　SP模式限定
ビルゴⅡ(MDシステム)×9

—— 事件 ——

ラミアス与ナタル交战后，ナタル撤退

SECTION 19b后：开く扉

本关敌人总共只有3个，不过面具男的战斗力不弱，而且被击破后还会复活一次，所以一定要合理运用ID指令。



—— 敌部队 ——

プロヴィデンスガンダム(クルーゼ)×1
ザク・ウォーリア(强化型MDシステム)×2

SECTION X6b：宿命の战い

第19关(前)在6回合内结束的话便会进入本关。敌人还是恶魔高达军团，初期不要管恶魔高达，专心清理杂兵。增援的敌人全是中BOSS级的强力机体，其中一些还经过强化，不捉的话怎么对得起党对得起人民？击破恶魔高达后东方不败会出现，此时要用多蒙与他单挑。基本上只要



有50点SP多蒙就绝对不会败，因此在之前的战斗中不要让多蒙消耗太多。

—— 敌部队 ——

デビルガンダム（コアDG细胞）×1
デスアーミー（ゾンビ兵）×30
ゼク・ツヴァイ（DG细胞）×2　敌军总数10机以下出现
ジ・オ（DG细胞）×2　同上
バウンドドッグ（DG细胞）×2　同上
パラス・アテネ（DG细胞）×3　同上
ガンダムMkⅤ（DG细胞）×2　同上
ノイエ・ジール（DG细胞）×1　同上
ザク・ウォーリア（DG细胞）×4　同上
マスタガンダム（东方不败）×1　击破デビルガンダム后出现

SECTION 20b：混迷の宇宙

继神盾之后，主天使级战舰也投入量产了……本关为OZ内讧，但下方的特列斯派明显不是上方蓝波斯菊派的对手。我们可以先集中兵力扫荡下方的敌人，等三小强冲到我们面前药效也差不多过了，尽情蹂躏他们吧！全灭敌人后一群被莉莉娜女王洗脑的OZ高官下令停战并销毁一切武器，世界就这么大同了么？



—— 敌部队 ——

ドミニオン（ナタル）×1
ドミニオン（OZ士官）×2
カラミティガンダム（オルガ）×1
レイダーガンダム（クロト）×1
フォビドゥンガンダム（シャニ）×1
ガイアガンダム（ステラ）×1　SP模式限定
カオスガンダム（スティング）×1　SP模式限定
アビスガンダム（アウル）×1　SP模式限定
ビルゴⅡ（MDシステム）×12

—— 第三军部队 ——

トールギスⅢ（トレーズ）×1
トーラス（OZ兵）×22

—— 事件 ——

ヒイロ与トレーズ战斗，得到320EXP

SECTION 21b：最后の胜利者

蓝波斯菊居然连GP-02也量产了，这次红、黄两军基本实力相当，愿意先打哪边都没问题。SP模式小鸟和新三小强会分别在两边出场，不过他们即使撞上也没有什么特殊台词。击破主天使之后面具男出现，而且在SP模式中玩家将有机会救下芙蕾，不过也就无法看到露点事件了。要露点还是要怨念就看各位玩家自己了。顺便感慨一句：平成路线的敌人阵容就远没有宇宙世纪华丽呀……



—— 敌部队 ——

イージスガンダム（强化型MDシステム）×9
ビルゴⅡ（MDシステム）×10
ガイアガンダム（ステラ）×1　SP模式限定
カオスガンダム（スティング）×1　SP模式限定
アビスガンダム（アウル）×1　SP模式限定
ドミニオン（アスラエル）×1　敌人总数一半以下时出现
カラミティガンダム（オルガ）×1　同上
レイダーガンダム（クロト）×1　同上
フォビドゥンガンダム（シャニ）×1　同上
イージスガンダム（强化型MDシステム）×6　同上
ビルゴⅡ（MDシステム）×9　同上

—— 第三军部队 ——

ガンダムエピオン（ミリアルド）×1
ピースミリオン（カーンズ）×1
ビルゴⅡ（MDシステム）×14
ゲイツ（ザフト兵）×4
ソードインパルスガンダム（シン）×1　击破第三军2机后出现，SP模式限定
ザク・ウォーリア（ザフト兵）×12　击破第三军2机后出现
プロヴィデンスガンダム（クルーゼ）×1　击破ドミニオン后出现

刘羽	一天，我得到一个可以折叠的镜子，它从此照亮了我的生活——GBASP。
读者资料	15岁，男，610017，四川成都方正东街5号，兴趣：掌机、足球

—— 事件 ——

ヒイロ击破ミリアルド，得到330EXP

キラ与クルーゼ战斗，得到165EXP

SECTION 22b：终末の光

终于杀到创世纪大炮前了，敌人却出乎意料的弱。阿斯兰和卡加莉很快便会撤退，所以还是让基拉与别人组队比较好。消灭一定敌人后金大叔出现，不过仍然只有被我方战翻的下场。BL少爷的战舰被击破后还会驾驶精神力高达出击。这个大家伙已经强化过两段，就算是为了收藏也要抓回来。面具男这次会带着两架V2全装型（驾驶员居然是DG细胞……）登场，不过没有光之翼的V2同样是垃圾一坨。用基拉+希洛+多蒙的组队将他们一次性歼灭吧。



—— 敌部队 ——

ゲイツR（ザフト兵）×15

ザク・ウォーリア（ザフトエリート兵）×9

フォースインパルスガンダム（シン）×1　SP模式限定

プロヴィデンスガンダム（クルーゼ）×1　敌军总数12机以下出现

V2アサルトバスター（コアDG细胞）×2　同上

—— 第三军部队(敌军总数20机以下出现) ——

ターンX（ギンガナム）×1

ウィルゲム（グエン）×1

バンディッド（メリーベル）×1

バンディッド（强化型MDシステム）×5

マヒロー（ステロ）×1

マヒロー（ギンガンム兵）×8

サイコガンダム（グエン）×1　ウィルゲム沉没后出现

—— 事件 ——

キラ与ラクス交信，得到170EXP

ロラン击破ギンガナム，得到170EXP

キラ击破クルーゼ，得到170EXP

SECTION 23b：甦る亡灵

本关敌人的阵型排列与宇宙世纪路线正好相反，但打法还是一样的：带(D)妹妹被打爆后她会摆脱精神控制加入我方，之后用间接武器把其他量产人打散后再各个击破就可以了。



—— 敌部队 ——

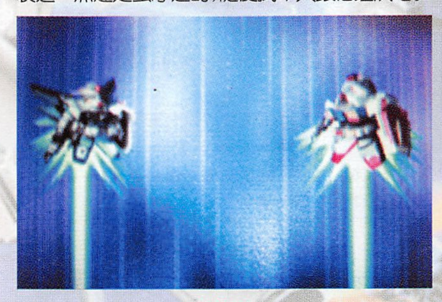
トライア（D・トライアル）×1

センチュリオ・レガートゥス（レギオン）×5

センチュリオ（レギオン）×20

SECTION 24b：未来への道标

两条路线的最终决战是基本相同的，但有多蒙、希洛、卡洛德三大破坏王以及基拉这个大规模杀伤性人间凶器在，注定了难度要比宇宙世纪路线低不少。SP模式下，飞鸟小真真会在大约第三回合的时候出来增援，脉动高达可以随意换装这一点还是蛮厚道的，随便找个人跟他组队吧。



—— 敌部队 ——

センチュリオ・コンスラーレ（レギオン）×3

センチュリオ・レガートゥス（レギオン）×8

センチュリオ（レギオン）×30

インペラトール（ノ＝マ・レギオ）×1　敌总数25机以下出现

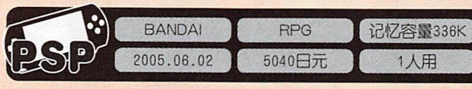
センチュリオ・コンスラーレ（レギオン）×2　同上

センチュリオ・レガートゥス（レギオン）×10　同上

Cain	不支持我玩游戏的老爸最近也迷上了《任天狗》，下班回来就问我“喂狗没”，惹得我家猫咪无限吃醋中。
读者资料	16岁，女，538021，广西防城区民族电影院后面13号信箱，兴趣：动漫、游戏

英雄伝説
—ガガーブトリロジー—
朱紅い雫

英雄传说·卡卡布三部曲 朱红之泪



系统解说

● 游戏中的键位 ●

方向键	移动、选择
摇杆	移动、选择
○键	决定
×键	取消/对话文字略过
△键	打开菜单
□键	照顾宠物（拥有宠物时）
L、R键	切换人物
START键	在标题画面中使用
SELECT键	未使用

● 角色的各项能力值 ●

ATT	角色的基本力量与所装备的武器力量加算起来的总合攻击力。
DEF	角色的基本力量与所装备的防具力量加算起来的总合防御力。
MAT	使用魔法时的魔法攻击力。
MDE	承受魔法时的魔法防御力。
HIT	攻击敌人时的命中率。
AVO	遭到攻击时的回避率。
SPD	决定回合中行动顺序的敏捷值。
EXP	到现在为止所获得的经验值。

● 菜单中的各种选项 ●

装备（装备）：显示角色的能力值并可以进行装备变更。可以通过L、R键切换人物。

道具（アイテム）：检查身上拥有的道具，在地图上可以选择并使用道具。

魔法（魔法）：检查已经习得的魔法和必杀技。

地图（マップ）：显示艾尔·费尔汀王国全境的地图，红色标记显示当前的位置。

年表（年表）：显示出卡卡布历的年表。随着游戏进行，年表中的问号部分会逐渐填满，其中有些项目需要通过和特定的人交谈或阅读特定的书籍才能获得。项目增加后收集率也会上升。

记录（データ）：

（1）存储（セーブ）:保存游戏进度。

（2）读取（ロード）:从存储位置重新开始游戏。

（3）消除（消除）：将所选的存档消除。

系统（システム）：

（1）对话（メッセージ）：选择对话时的字幕速度。

（2）键位设定（ボタン设定）：变更键位设定。

（3）战斗台词（战斗台词）：选择战斗中是否显示战斗台词。

周信邦	《掌机迷》带给我们的快乐是无限的，然而我们的生命是有限的，我们要把有限的生命投入到无限的快乐中去。
读者资料	18岁，男，530001，广西南宁友爱路解元巷2号2单元504号，兴趣：玩游戏



● 购物 ●

通货与换金物：

打倒魔兽可以获得披斯卡（ピスカ），在武器店或道具店可以用披斯卡兑换罗赛(ロゼ)。罗赛是购买各种东西的通用货币。

购入、售出：

在商店中可以购入或售出武器、防具及道具。购买武器防具时，会显示能力值的变化。蓝字表示能力值上升，红字表示能力值下降。不可装备时则没有显示。

冒险者公会的工作：

随着游戏进行，主角可以在冒险者公会接到委托。冒险者公会在许多城镇都有支部，委托的内容与地域有关。完成任务后，回公会向雇主报告，就能领取赏金。

宠物：

当有宠物跟随时，在地图画面上按□键就能开启宠物菜单。通过选择“喂食”“褒奖”“斥责”等选项来改变宠物的心情。根据宠物的心情变化，有时会捡来道具，有时会在战斗中帮忙。宠物的饲料可以在道具店里买到，或者通过打倒敌人获得。

● 战斗流程 ●

（1）在地图上接触魔兽就会展开战斗。当魔兽比主角等级高时会显示红色图标并追着主角跑，等级低时会显示蓝色图标并逃离主角，显示绿色图标表示魔兽没有发现主角。

（2）战斗采用回合制。决定全员的行动后就开始一个回合，根据敌我双方每一名角色的敏捷值决定行动顺序。

（3）敌人全灭时战斗即告结束，显示每个人获得的经验值。经验值积累到一定程度就会升级，角色们在升级时有可能习得新的魔法或必杀技。如果己方成员全灭就GAME OVER了。

● 战斗选项 ●

攻击：

屏幕上会显示出角色本回合中的攻击范围，只能对范围中的敌人进行攻击。选择攻击对象后，角色自动移动并进行攻击，之后角色将留在发动攻击的位置。

魔法：

先选择魔法种别，再选择要使用的魔法。之后屏幕上会显示出魔法的射程与影响范围，根据这些来决定使用对象。

必杀技：

POWER槽显示“FULL！”时即可使用必杀技，屏幕上会显示出必杀技的攻击范围。必杀技使用后POWER槽归零。进行通常攻击、使用魔法以及受到敌人攻击都会使POWER槽上升。

特殊技：

带有特殊效果的技巧。从特殊技一览表中选择特殊技，之后屏幕上会显示出特殊技的射程。

道具：

先从所持道具表中选择道具，再选择道具使用的对象。不同的道具使用范围也不同。

待机：

显示出角色的移动范围，指定到达位置，角色就会进行移动。移动后角色会做出防御，受到各种攻击的伤害都会减轻。

逃亡：

从战斗中逃离，回到地图画面。但即使逃出了战斗，魔兽也不会从地图上消失，还需要在地图上逃离魔兽的追赶。



● 战斗提示 ●

战斗不能：

角色的HP为零就陷入战斗不能状态。即使战斗结束，这个状态也不会消除，必须使用解除战斗不能的道具或者去住店。

属性相克：

攻击魔法中存在着“属性”的要素。招式和敌人属性的对应会对造成的伤害值产生影响。使用与敌人属性对极的魔法会造成较多的伤害，使用同极魔法造成的伤害则会下降。游戏中，火属性和水属性互为对极,风属性和地属性互为对极。

吴迪	游戏是一枝笔，为我的生活勾勒出绚丽的色彩。
读者资料	16岁，男，545006，广西柳州高锌南路市直机关三大院，兴趣：PG、SP、篮球

剧情攻略



初始之时存在着光与暗。
光之巴尔杜斯（バルドゥス）与暗之奥库图姆（オクトゥム）。
它们是针锋相对而又密不可分的存在。
在它们长年相互克制的最后，
大地与精灵杜尔加（ドゥルガー）出现了。
精灵将生命注入大地，
最终创造了人类。
在光与暗，以及精灵的加护之下，
人类延续着自身的繁荣。
但是，人类是幼稚且不完全的存在。
那些追求一己之利而过度膨胀的野心，
为大地带来了混沌，
扭曲了众神的秩序。
光希望维持原有世界，暗追求破坏并且再生。
无视精灵的调停，两神开始争斗。
巴尔杜斯封印了奥库图姆，相争才得以落幕。
然而，光与暗是不可分的存在。
封住了自己的另一半，巴尔杜斯的身躯亦化为碎片。
不久，连杜尔加的眷族也陷入了沉眠。

经过了漫长的岁月……

在众神长眠之地，王都艾尔·费尔汀（エル·フィルディン），
出现了两个相互争斗的势力。
信奉光明的“巴尔杜斯教会”，崇拜黑暗的“奥库图姆使徒”。

人类并没有踏上独立前行的道路，
仍然被囚禁在冠以众神之名的命运之中。

这是以卡卡布（ガガーブ）的远方作为舞台的，
一段围绕着人类与众神所展开的故事……

在巴尔杜斯教会圣地卡特多拉尔（カテドラール），这个神官们进行严格修行的地方，有两个孩子稚气未脱的身影。他们是亚宾（アヴィン）和艾美尔（アイメル），一对自幼父母双亡的孤儿。这对兄妹被最高导师艾思佩留斯（エスペリウス）收养，逐渐治愈了心灵上留下的悲伤，过上了平稳安宁的生活。

亚宾悄悄避开奥莉西亚（オレシア）老师和卫兵的视线，跑到教会的祭坛去找艾美尔。看到哥哥带来了约定的牛奶，艾美尔非常高兴，转身对着墙角轻轻呼唤，一只小猫出现在兄妹二人的视野中。原来艾美尔拾到一只弃猫，不忍心弃之不顾，只好与哥哥商量。疼爱妹妹的亚宾自作主张，决定偷偷养起这只小猫。两个人正在喂小猫喝牛奶，奥莉西亚老师突然急匆匆地跑来。艾美尔以为奥莉西亚发现他们养猫而生了气，奥莉



西亚却一脸焦急地让他们赶紧跟她离开。这时，一群人打倒了奥莉西亚老师身后的僧兵逼近过来。为首者是神官贝里亚斯（ベリアス），他称艾美尔为“杜尔加的少女”，要把她带走。面对贝里亚斯强大的魔力，几个人正不知如何是好，最高导师艾思佩留斯赶来拦住了贝里亚斯。艾思佩留斯质问贝里亚斯“卡纳皮亚的惨剧”是否是他所为。已经背叛了巴尔杜斯教的贝里亚斯面不改色地当面承认，并声称一定要抓到“杜尔加的少女”。艾思佩留斯让奥莉西亚带着两个孩子先走，自己用魔法和贝里亚斯展开了激战。由于贝里亚斯的魔力过于强大，尽管老神官艾思佩留斯曾经是贝里亚斯的老师，可最终还是倒在了他的脚下。



许钊	自从入手SP后，总有N多人围看我操作，这种感觉就一个字——爽。
读者资料	16岁，男，430346，湖北武汉黄陂区第二中学高二4班，兴趣：PG、SP



贝里亚斯占领了卡特多拉尔，并紧紧追赶亚宾一行人。眼看艾美尔就要落入魔爪，力之贤者加威因（ガウェイン）及时赶来，为众人争取了时间。大家逃到山道上，亚宾和艾美尔刚坐上僧兵备好的车，那只小猫突然受惊从车上跳了下去。为了追小猫，亚宾跳下了车，却被远远追来的贝里亚斯用魔法震出了老远。且战且退的加威因救下了亚宾，命令僧兵赶紧驾车先走，大家分头逃脱。被加威因拉走的亚宾大声呼喊着艾美尔的名字，眼睁睁地看着妹妹所坐的车消失在山道之上……



亚宾从恶梦中惊醒，老贤者雷缪拉斯（レミュラス）正站在自己面前。窗外的天空没有一丝云翳，又是一个秋高气爽的早晨。这里是雷缪拉斯建在山上的一座“眺望小屋”，院里养着许多小动物，周围一片安静祥和的景象。那场可怕的经历之后，加威因将亚宾托付在这里，已经过了三天了。吃过早饭，雷缪拉斯让亚宾去乌尔特（ウルト）村一趟，让托亚宾带一封信给那里的村长。亚宾点头答应，转身上路了。

走过一小段山路，亚宾来到了乌尔特村。雷缪拉斯给村长洛安（ロアン）长老的信中讲述了亚宾的遭遇。洛安长老看了信后，很同情亚宾，让亚宾在这里好好生活。亚宾在村里见到了与自己同龄的麦尔（マイル），这个男孩子一开始非常害羞，总躲着亚宾，可当得知亚宾就是寄住在雷缪拉斯家里的孩子时，他又变得兴高采烈，缠着亚宾和他玩捉迷藏，搞得亚宾不知如何是好。洛安长老说，麦尔是个头脑很好，性格也很温和的孩子，由于村里没有同龄人，他听说亚宾来了以后十分高兴，但他还不太清楚应该如何与同伴相处，因此举动才显得有些奇怪。之后，洛安长老交给亚宾一封回信，让他送给雷缪拉斯，并邀请亚宾参加乌尔特村即将举办的大地精灵涅芙迪斯（ネフティス）的感谢祭。在回小屋的路上，麦尔追来对自己的无理纠缠道歉，并说以后还想和亚宾在一起玩。但此时的亚宾想着妹妹的事，根本没有游玩的心情。麦尔似乎看出了亚宾的心事，让他参加感谢祭时对精灵涅芙迪斯进行祈求，说精灵一定会实现他的愿望。



在眺望小屋里，老贤者雷缪拉斯正在为卡特多拉尔沦陷感到烦恼。尽管攻下卡特多拉尔后贝里亚斯的活动有所收敛，但那应该只是在为下一步行动“解除地下封印”做准备的假象而已，而寻找“杜尔加的少女”恐怕是这项行动的关键。正思索间，亚宾回来了。他把回信交给贤者，一声不响地进屋了。贤者看着他的背影，不仅心生怜惜，他觉得，如果找到能够同甘共苦的同伴，亚宾的心灵创伤终究会治愈的。

祭典当天，麦尔跑来小屋找亚宾，问他想没想好向精灵祈求的愿望。看着麦尔无邪的笑容，亚宾默默地点了点头，和麦尔一起前往乌尔特村。路上，麦尔小心翼翼地提起了艾美尔的事，亚宾对麦尔表达了自己没能保护妹妹的痛苦。麦尔对亚宾说，他一定能和艾美尔重逢。亚宾虽然没说出口，但也在心里感谢麦尔的心意。



按照历年的惯例，村中的人要在村子里寻找村长藏起来的“涅芙迪斯的御札”，再把它们投进村边“涅芙迪斯之渊”并许下愿望，如果御札

张云冰	学习的时候好好学，玩的时候好好玩，不要让游戏误了学习，合理分配游戏时间，这才是最开心的。
读者资料	12岁，男，271000，山东泰安二建宿舍楼12号楼3单元201室，兴趣：电脑程序

能顺利流走，愿望就会实现。亚宾和麦尔分别在仓库里和水井边找到了两张御札，随村民们一起来到“涅芙迪斯之渊”旁。亚宾一边在心中祈求再次见到艾美尔，一边投下了御札，可御札没有流走，而是沉入了水底。正当亚宾感到绝望时，麦尔将自己的御札投向了水中，大声向涅芙迪斯祈求，希望亚宾和妹妹重逢。麦尔的御札顺利地流走了，村人都鼓起掌来。亚宾担心地问麦尔自己的愿望怎么办，麦尔却说自己去年许下的“想交到朋友”的愿望已经实现了，所以没有关系。亚宾心怀感激地看着麦尔，两个少年的心连在了一起。



在新的师长雷缪拉斯和友人麦尔的陪伴下，亚宾怀着与艾美尔重逢的希望度过了自己的少年时光。岁月流逝，八年的时光过去了。转眼已是卡卡布历936年，亚宾迎来了自己十七岁的春天……

第一部　王都的冒险者

年迈的雷缪拉斯将亚宾叫到自己的病榻之前，告诉亚宾，由于某种特殊的原因，当年艾美尔才会被暗之势力追杀。如今艾美尔可能被藏在一个极秘的地方，但出于保护需要，这个地方并未外传，连帮助保护亚宾的雷缪拉斯也不知道。雷缪拉斯嘱咐亚宾，如果想找回自己的妹妹，就要走上自己的道路，锻炼力量、知识与善良之心。他让亚宾去王都费尔汀以北的奇布利（チブリ）村拜访与加威因一样拥有“三贤者”称号的伟大学者迪那肯（ディナーケン），向他求教旅程中所必需的知识。雷缪拉斯让亚宾从屋角那个一直牢牢锁住的箱子中取出了被称作“巴尔杜斯之头”的神宝卡贝萨（カベッサ），让他把这件东西带给迪那肯。亚宾点头答应，但他不肯留下雷缪拉斯一个人，执意要先留在这里进行看护。老贤者雷缪拉斯静静地看着眼前已经长大的，倔强而又温柔的亚宾，微笑着说亚宾是自己的骄傲，之后就闭目长眠了。亚宾怀着悲痛安葬了老贤者，下定决心，准备踏上自己的旅途。



亚宾先来到熟悉的乌尔特村向大家辞行。麦尔听说亚宾要出门旅行，当即猜出亚宾准备去寻找艾美尔，表示愿跟亚宾同行。亚宾不愿把好友卷入危险，但麦尔的态度相当坚决。他让亚宾去向村长洛安长老辞行，自己则跑回家去说服自己的父母。亚宾见到长老，说明了雷缪拉斯临终的嘱托。稳重的洛安长老告诉亚宾，现在通往王都的路上有魔兽出没，村里都要派人轮流看守村口，让未涉世事的年轻人随便上路过于危险。长老希望亚宾等待王都派人讨伐魔兽之后再出发，亚宾虽然无心再等待下去，但他无法出言拒绝长老的好意，也只好听从。另一方面，麦尔在父母面前也碰了钉子。麦尔的父母说麦尔和亚宾都是他们的孩子，不能让他们去冒没有意义的险，弄得两个年轻人无话可说。麦尔的妈妈邀请亚宾留下来吃晚饭，平静一下心情，并让亚宾和麦尔一起去菜园摘菜。

两个年轻人在菜园里商量起今后的对策。如今的亚宾和麦尔都有武艺在身，亚宾身怀剑术，并且会使用雷缪拉斯传授的黑魔法。麦尔擅长用回旋镖，并且会一些白魔法。他们觉得集合两人之力未必对付不了魔兽，只是无法说服长辈们。很有心计的麦尔忽然想到了一条计策。两个人先把采好的菜交给了麦尔的妈妈，然后跑去邀请在村口守卫的法姆（ファム）先生一起来家吃饭，并表示愿意留下值班。麦尔妈妈做的菜全村闻名，值了半天班，正饥肠辘辘的法姆先生听说之后十分高兴，立刻换下班走了。两个年轻人



趁机溜出了村，准备去讨伐魔兽。

两个人在通向王都的山路上遇到了一位古怪的青年，他抱着一本魔法书，一边查阅魔法一边和魔兽作战，但三番两次被打回来。亚宾等人的出现把这个正热衷于魔法的青年吓了一跳，等回过神来，他说自己叫马蒂（マーティ），是为了退治魔兽而来的冒险者。看着马蒂的样子，亚宾有些怀疑他的实力，但还没等说话，马蒂又向魔兽冲了过去，结果又被打败，喊起救命来。亚宾和麦尔赶紧冲上去救援。

BOSS战

巨螯潮影兽（オオハマカゲス）

首次BOSS战，毫无难度可言。这个BOSS是水属性，麦尔的必杀技"火焰镖(フレイムスロウ）"可以对其造成极大伤害。如果在之前的杂兵战中亚宾和麦尔都蓄满了必杀槽，瞬间就可以打倒这个BOSS。



打倒魔兽后，马蒂对救了他的两个年轻人表示感谢，同时说自己当冒险者只算是打工，实际上是个准备参加王都上级官吏登用考试的考生。马蒂告诉亚宾他们，想当冒险者的话只要通过王都冒险者公会的考试就可以了。与王都选拔大臣的官吏登用考试不同，冒险者公会只认实力，不认学历。亚宾他们觉得取得冒险者资格会很方便，想去试一试，马蒂让亚宾他们砍下魔兽的一只大螯，当作打倒魔兽的证物呈给冒险者公会，自己先告辞了。

亚宾和麦尔带着魔兽的螯回到了乌尔特村，村中的众人正在担心两人的安危而聚集在村口。麦尔就私自出村一事向洛安长老致歉，同时拿出了魔兽的大螯，再次表明了两人准备出发旅行的决心。洛安长老仍然有些不放心，但麦尔的父亲看到两人坚决的态度，认为出去闯荡一番对于年轻人来说是有益的，即使失败也能成为人生的财富，表示支持两人。长老最终也被说服，同意两人出去旅行，但他嘱咐两个年轻人要有面对困难和逆境的勇气，并和两个年轻人



约定，当他们的旅程结束以后，一定要回到乌尔特村来。收拾好行装，和村里的人道别后，亚宾和麦尔终于踏上了漫长的旅途。

亚宾和麦尔一路西行，来到了王都费尔汀。两人在繁华的王都中四处打听通往贤者迪那肯所在的奇布利村的道路，却意外地发现了马蒂。仍然在当"打工冒险者"的马蒂要前往奇布利村帮委托人送一封信，东北方城门的卫兵告诉他王国军正在通向奇布利村的路上围剿盗贼团伙"雉翎团（シャムシール团）"，嘱咐马蒂别被人误当成盗贼抓起来。亚宾他们也想跟着上路，却被门卫拦住了。门卫说除非委托冒险者公会派人护送，或者成为有公会认定资格的冒险者，否则禁止在王国军行动的路上通行。两个人决定先到冒险者公会去一趟。

到达位于城中心的冒险者公会，两人说明了来意。公会的理事一开始看两人实在太年轻，劝他们不要冒险，但当听说他们打倒了王都悬赏的魔兽后，决定给他们一个考验的机会。理事对他们说，只要他们二人能完成三个任务，就可以成为具有认定资格的冒险者，虽然不是正式任务，但依然有报酬可拿。早就跃跃欲试的亚宾当然一口答应下来。

谁知第一个任务竟然是让两个人去帮教会收集募捐。虽然亚宾老大不乐意，但麦尔劝他以最终目的为重，亚宾只好应承下来。两人来到冒险者公会北边的教会，从扎里亚（ザリア）教区长那里得到了募捐箱。

任务提示：收集募捐

在内城的民居里寻找表情提示上有叹号的人,全部对话之后就可以完成任务。城内分成许多区,有些区还是上下两层，收集时注意不要漏掉西区和中区下层民居中的人。

募集中，亚宾发现，王都的教会收取募捐似乎有些不合礼法，神职人员也没有卡特多拉尔的神官那么虔诚圣洁，显得颇为市侩。两人在城里到处转悠时又见到了马蒂，他已经送完信回来了，



正接受新的委托，在帮一对夫妇劝架。看着马蒂帮人劝架弄得满头大汗，两人不禁感叹冒险者公会什么事都管，同时也在心中暗自庆幸“收集募捐”这个任务还算不错。在收集募捐时，两个人还遇到了著名小说家卡拉穆罗·卡拉穆斯（カラムロ·カラムス），他正为想不出下一部作品的题材而苦恼，看到二人的身影，突然来了灵感，决定以二人为题材写自己的下一部小说。这位有些奇怪的老人自顾自地让两人以后见面时把路途见闻说给他听，然后高高兴兴地交了募捐就走掉了，留下两个年轻人站在那里面面相觑。

好不容易收集到了募捐，扎里亚教区长却是一副目中无人的态度，谢意全无，还让亚宾他们赶快出去。亚宾自小被神职人员抚养，看到这样的神官不禁发起火来，刚要理论，麦尔把亚宾拉了出去，劝他不要多生事端，以免对考试产生负面影响。亚宾也只好负气答应。

回到公会，二人从公会理事处得知，扎里亚教区长向来名誉不佳，还有贿赂贵族的传闻，理事让二人替他干活就是要考察二人处世时的忍耐力。亚宾不禁庆幸刚才没有闹出事来。正说话间，城里的小女孩芙露露（フルル）哭着跑了进来，说自己的玩具小熊被风吹下了河，可能流到地下水道里去了。两个年轻人赶紧哄小女孩别哭，并答应帮她去地下水道里找小熊。这时理事出面说地下水道有魔兽出没，问芙露露的母亲是否同意委托这两个涉世未深的年轻人去办，结果芙露露的母亲一口答应。



任务提示：寻找布偶

地下水道的入口就在冒险者公会的东边下层水池的缺口处。进去之后会发生战斗，应当事先进行回复以及武器防具的整备。

两个人正在昏暗的地下水道中搜索，一名女子突然边自言自语边跑了过来，结果撞上了亚宾。这名女子和亚宾都是急脾气，当下言语不合起来，麦尔赶紧从中劝说。这名女子叫做缪斯（ミューズ），从言语之中流露出的优越感中看出，她好像是位贵族千金，但行事的方式却又不太像。缪斯似乎在追踪什么东西，话没说清楚就急匆匆地走了。在地下水道的最深处，两人发现了芙露露的玩具熊。

回到冒险者公会，亚宾和麦尔把玩具熊交还给芙露露，小女孩高兴得跳了起来，举着小熊回家去了。理事觉得这两个年轻人拥有助人的热心，说他们通过了第二项考试。麦尔问最后一项考试是什么，理事说还没有定，不过公会规定最后的考试必须有已经获得资格的冒险者同行作为考官，可目前没有闲下来的人可用，二人忽然想到了正在劝架的马蒂，决定去找他一趟。

两人来到西区见到马蒂，可他的劝架工作毫无进展，那对夫妇仍然吵得热火朝天。马蒂对二人说，这对夫妇吵架的原因是丈夫忘了妻子的生日，麦尔听完以后一声不响地走了。过了片刻，麦尔装成店里的伙计拿来了一束鲜花，假称丈夫早就为妻子定了花，可由于花期推迟，现在才送过来。妻子闻听喜出望外，而丈夫当然也顺坡下驴，二人当场和好如初。马蒂见麦尔又帮了自己大忙，当即应允陪二人进行最后的试练。

理事给亚宾等人布置的最后一项考试是“宝石采掘所的魔兽退治”。接到了正式的任务，二人非常高兴，立即动身前往。

任务提示：宝石采掘所的魔兽退治

宝石采掘所的位置就在乌尔特村到费尔汀途中向北的岔路尽头。这里的敌人实力比之前高一些，注意及时进行回复。

众人越过山道，来到了作为王都一大财源的宝石矿山，矿工们早就在等着王都派来的冒险者了。亚宾他们二话不说钻进了矿道。谁知矿道里先来了客人，缪斯正在里面与一群盗贼对峙。亚宾觉得缪斯这个女子堪称“神出鬼没”，可当下不是感叹的时候，众人冲上前去，帮缪斯打跑了盗贼。缪斯说，这些盗贼就是恶名昭彰的“雉翎团”成员，他们本来以积基奇（ジジキ）山作为

蒋晓忠	把《口袋妖怪》的提升亲密度法改成《任天狗》模式那就好了。
读者资料	16岁，男，316000，浙江舟山定海区西园新村71幢104室，兴趣：游戏王、漫画、《口袋》系列

大本营活动，如今看上了宝石矿，就在矿道里投放了魔兽，企图占领。缪斯对众人的实力很感兴趣，表示要和亚宾等人共同行动，众人还想回绝，可缪斯那种特殊的威势使众人无法反驳。只得带她同行。四个人在矿道内打倒了所有的魔兽后，马蒂决定马上回王都报告“雉翎团”的动向。



众人回到冒险者公会，马蒂报告了事情的经过。理事对正在被王国军队围剿的盗贼出现在宝石矿一事感到不可思议，准备立刻与军队取得联络。同时，理事承认了亚宾和麦尔的实力，欢迎他们加入冒险者公会，并给了二人冒险者用的地图。总算获得资格的亚宾和麦尔准备立即起身前往奇布利村，缪斯说自己也找贤者迪那肯有事，正打算委托公会派人，打算借此机会与二人同去。亚宾虽然不喜欢缪斯的态度，但回想起矿道一战，缪斯事实上帮助自己取得了冒险者资格，出于人情，也就答应了下来。由于担心“雉翎团”的动向，马蒂也一同前往。



到了东北方的城门，听说两名少年迅速取得了冒险者资格，卫兵当场放行。亚宾带着爽快的心情和众人一起踏上了通向奇布利村的道路。在奇布利村与积基奇山道的分岔口，缪斯对众人说起“雉翎团”的事。“雉翎团”由一个名叫法蒂玛（ファティマ）的女首领率领，由于法蒂玛足智多谋，行事相当狡猾，王国军一直对其无可奈何。这次王国军虽然得到了“雉翎团”老巢在积基奇山的情报并前去围剿，但从盗贼们偷袭宝石矿这种游刃有余的做法来看，那条情报很有可能是故意放出的假消息。缪斯提醒大家，“雉翎团”很可能就埋伏在通向奇布利村的路上，让大家小心。话音刚落，从奇布利村的方向急匆匆跑来几个王国的士兵。缪斯一见这几个士兵，突然把脸转了过去。马蒂上前问那几名士兵出了什么事，士兵一脸焦急地说奇布利村已经被“雉翎团”占领了，要赶回王都报告，并让众人也赶紧返回，免遭不测。士兵走后，缪斯打算自己一个人去奇布利，让亚宾等人回去。亚宾和麦尔当然没有回去的理由，马蒂也打算前去收集情报。一番争论后，最终四个人仍然一同前行。

众人来到奇布利村口，发现这里有少量王国军集结。缪斯上前质问士兵们为何不冲进村去战斗，带队的队长解释道，盗贼们掳了村民当作人质，要求以古文书《生命之书》作为交换才肯放人，因此士兵们才不敢擅自行动。马蒂想起这个书名似乎在王都的图书馆里听说过，可众人想不透盗贼们为何大费周章却只为了一本书。队长委托众人去图书馆里找来这本书，以求得村民们的安全。众人决定返回费尔汀一趟。



回到王都，众人直奔图书馆。馆里的藏书浩如烟海，根本没法找，大家只好到图书馆最里面去找老司书罗戈斯（ロゴス）。罗戈斯告诉众人，《生命之书》是一本用古代神圣文字所著的，记载了精灵神杜尔加秘法的古文书。这本书早已失传，如果去已经沦陷的卡特多拉尔的大图书室里或许还能找到残本，可王都已经找不到它的踪影了。众人不禁为如何解救人质而苦恼起来。麦尔提出一个建议，找一本同样用古代神圣文字所写，标题相似的书暂时仿冒，由于古代神圣文字并未





普遍流传，解读不易，或许能争取到解救人质的时间。大家反复思量，觉得虽然有些冒险，但也只好如此。罗戈斯手边恰好有一本名叫《生命之绊》的古代剧作集，亚宾等人借了这本书，准备返回奇布利村。谁知到了城门边上，守门的士兵却不让众人出城。士兵说，王军司令官迪兰（ディレン）将军方才已经颁下戒严令，任何人都不许出城，即使有委托的冒险者也一样。迪兰将军是位历战的英雄，军令如山，众人觉得十分为难。这时缪斯走上前去对士兵耳语了几句，士兵忽然大惊失色，犹豫了片刻，就把众人放出了城。

大家虽然觉得缪斯的举动有些奇怪，但事态紧急，不容多想，众人赶紧动身前往奇布利村。可是刚到村口，正在召集军队的迪兰将军



一眼就认出了缪斯。原来她真名叫米尔蒂诺（ミルディーヌ），是艾尔·费尔汀王国的第一公主。这位精通武艺的公主毫不为迪兰将军表示的担心所动，她说她是自作主张溜出王宫的，到民间插手世事，增长见识来了。可倔强的迪兰将军也毫不退让，他批评公主不该亲自涉险，并毫不客气地质问亚宾等人是何来历，跟着公主有何用心。亚宾照例血气上冲，和迪兰将军大吵起来，倒把缪斯晾在了一边。众人看着迪兰和亚宾这两个性格相似的人争吵，不禁感到十分有趣。这时缪斯觉得大敌当前，不是继续争吵的时候，就制止了两人，问将军村内的状况如何。将军说，盗贼的人数不到10名，但是掳了全村的人当人质，不能贸然行事。人质都被关在村子西北角的民宅里，盗贼放出话来，如果军队冲进村，就放火烧房。众人商量一番后，决定由迪兰将军带着众人拿来的古文书去和盗贼首领法蒂玛正面交涉，几位轻装的冒险者攀崖绕到村后，伺机解救人质。缪斯要随冒险者们同去，迪兰将军出言制止也无济于事，只得同意。

迪兰将军按照计划只身一人到村东的一间小屋里和法蒂玛进行交涉。进门后将军突然发现，法蒂玛单独扣下了村里的一个女孩留在自己身边，当作发生万一时的双重保险。将军正觉得事情棘手，法蒂玛却说这个女孩子有些不同寻常，将军不禁扭头向女孩看去。这个叫夏侬（シャノン）的女孩躲在墙角，大声说着将有王子来救她的话，似乎正沉浸在自己的幻想里，脸上没有一丝恐惧的表情，连将军也觉得有些奇异。将军要求先放了女孩，可法蒂玛一步不让，让将军先交出古文书。在将军和法蒂玛交涉的当口，亚宾等人偷偷摸到关人质的屋前，迅速打倒了守卫，偷偷放出了这里的人质，可夏侬的父母告诉亚宾他们，自己的女儿还在法蒂玛手里。

将军与法蒂玛的交涉陷入了僵局。法蒂玛说他们需要依靠这本书来做一番“大事业”，威逼将军先交出书，可将军执意要以人质安全为先。法蒂玛突然命手下偷袭将军，古文书从被打倒的将军怀里掉了出来。法蒂玛捡起了书，精通神圣文字的她一眼看出书是假的，发觉上了当。法蒂玛正想动手处死迪兰将军，王国的军队已经包围了村庄，她只好弃下将军，命令手下人架起夏依，撤出了奇布利村，消失在密林之中。这时，亚宾等人也从村后赶来。王国军的队长熟悉周围地形，认为附近可以让盗贼们藏身的地方只有积基奇山的洞窟，缪斯当即决定追上去救出夏依。不过众人觉得出动军队会打草惊蛇，马蒂认为由冒险者们潜进洞窟去救人比较好，麦尔也觉得，法蒂玛没见过冒险者们的面，这些人去的话，人质也会安全一些。计议已定，四个人出发前往积基奇洞窟。

众人从山上的岔路来到了积基奇洞窟，在昏暗的洞窟里，众人一边摸索一边前进。麦尔忽然听到洞窟的深处传来了声音。原来是被盗贼掳进洞窟来的夏依仍在喋喋不休，搞得法蒂玛十分头



严志彬	掌机犹如调味料，如果没有了掌机，我的生活也将缺少了味道。
读者资料	17岁，男，315151，浙江宁波，兴趣：电玩、足球

疼。法蒂玛正为夺取《生命之书》的计划半路夭折而生气，亚宾等人突然冲了进来。盗贼们见势不妙，让法蒂玛赶紧先逃出去。法蒂玛沉吟了一下，起身迅速消失在洞窟中。亚宾想追法蒂玛，却被盗贼们拦住了去路，众人只好先转过身来应付。

BOSS战 咒术使（咒术使い）
山刀手（山刀使い）

敌人是三名咒术使和两名山刀手。严格来说，每一名敌人都只不过是高级小兵的水平，但由于人多势众，攻势也相当猛烈。咒术使主要使用魔法“火球（ファイヤーボール）”和“岩爆（ストーンブラスト）”进行攻击，射程很远，但防御力相对较低，先干掉对战斗会很有利。此时我方队中有四个人，建议蓄满两个以上人的POWER再进入本场战斗，用必杀技配合范围魔法，第一回合就能把对方的人数削减至少一半，接下来就非常轻松了。



一番激战之后，冒险者们摆平了洞里的盗贼，救出了夏依。麦尔走上前去问夏依有否受伤，夏依却突然说麦尔就是来营救她的王子，亚宾等人也在旁边起哄，把麦尔弄了个大红脸。



亚宾一行人把夏依平安护送回了奇布利村。法蒂玛虽然跑掉了，但由于她的手下已经被全部抓获，大家一致认为“雉翎团”近期已经不会有什么活动，亚宾和麦尔也终于可以前去拜访贤者迪那肯了。缪斯刚想装作没事一样和亚宾等人一起上路，却被迪兰将军拦住。将军要求私自出城的公主回去晋见父王说明情况，缪斯一看逃不掉，只好向亚宾等人道别，随将军回城去了。马蒂感慨道，缪斯身居王族之位仍能着意进取，自己虽以政治家为目标，却没有如此远大的抱负。众人对缪斯深感钦佩。马蒂还有自己的事要忙，他祝亚宾和麦尔一路平安，之后也离开了队伍。亚宾和麦尔走上了村子东北方的山路，向贤者之馆进发。



二人来到山谷的深处，看到一幢很大的建筑，这里就是贤者之馆。亚宾上前叫门，里面传来声音，说门开着，让两个人自己进去。亚宾和麦尔进了内室，见到了贤者迪那肯。当听说自己的友人雷缪拉斯已经故去，而眼前的少年就是雷缪拉斯收养的亚宾时，老贤者颇为感慨，让亚宾和麦尔坐下说话。亚宾先将雷缪拉斯临终前托付的神宝卡贝萨交给迪那肯，迪那肯郑重地把神宝收藏了起来。然后，亚宾向迪那肯说明了来意，向他请教自己妹妹的去向。迪那肯说，艾美尔的去向在教会内部都是个谜，他是部外者，并不清楚艾美尔在哪里。但是，迪那肯知道艾美尔被追捕的理由。他告诉亚宾，艾美尔可能是传说中的“杜尔加的少女”。精灵之神杜尔加是孕育一切生命，统率四大精灵的女神，在大地上创造了无数生命。但是，杜尔加并不能亲自降临世间对大地进行管理，她能做的只是派遣使者降临世间，如同用小石在池中激起涟漪一样，利用“奇迹”之力对人世间构成影响。“杜尔加的少女”就是这位神的代行者，她要代替杜尔加神在世间引发奇迹，引导人类。实际上，艾美尔是否就是“杜尔加的少女”这件事真伪仍未确定，但信奉黑暗的人们对此深信不疑，因此他们才盯上了艾美尔。亚宾问起他们抓艾美尔的真实目的，老贤者说，艾美尔被赋予了过于残酷的命运，继续追查下去可能会遭遇难以想象的危险。亚宾说自己不怕危险，迪那肯却质问他，如果因为他大张旗鼓地寻找艾美尔而被黑暗势力发现，届时他是否有能力对抗曾把圣城卡特多拉尔变成一片血海的恐怖敌人，保护住自己的妹妹，亚宾一

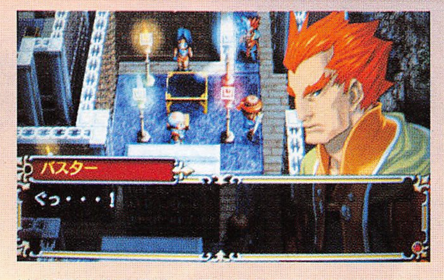
时语塞。老贤者语重心长地对亚宾说，越知晓黑暗的人离黑暗越近，无论亚宾如何磨练身心，终究也是普通的人类，尽管有违雷缪拉斯的遗愿，但他目前不能再告诉亚宾更多的事。麦尔还想求迪那肯再透露一些情报，亚宾却拦住了麦尔，向老贤者致谢后，转身走出了贤者之馆。麦尔追出来问亚宾怎么回事，亚宾说他从迪那肯的一席话中发觉到了自己的不成熟，需要先冷静一下头脑，等寻找出自己心里真正的答案之后再来拜访。麦尔觉得有道理，于是两人决定，先回王都再做打算。

两个人正走在回奇布利村的山路上，一个黑发的少女突然叫住了他们。少女似乎知道亚宾他们的来历，开门见山地让亚宾出让神宝卡贝萨。亚本对这种莫名其妙的事自然一口回绝。谁知少女突然使出一种古怪的术法“捆绑（バインド）”，令亚宾和麦尔全都倒在地上动弹不得。和少女同行的男人搜了二人的身，却没有找到神宝。少女想起前面就是贤者之馆，猜想亚宾八成把神宝寄放在了那里，和男人一起向贤者之馆的方向去



了。过了不久，奇布利村的工匠进山伐木，看到倒在地上的两个人，把他们救了回去，安置在夏依的家里，不久，两人醒转。想起刚才的事，两个人十分担心迪那肯，可夏依一家人盛情邀请二人在村里住下休养，夏依更是一定要留麦尔吃晚饭，亚宾对夏依说保证在晚饭之前把麦尔送回来，这才辞行出来。麦尔也顾不得生亚宾开玩笑的气，两个人急忙向贤者之馆赶去。临行前，麦尔想起了少女所使的古怪术法，提醒亚宾带上解除不良状态用的道具“恋之叶（リーベの叶）”。

两人来到贤者之馆前叫门，却没人回应。两人开始砸门。此时在馆内，袭击亚宾和麦尔的那两个人亮明身份，称自己是“奥库图姆使徒”，正在逼迪那肯交出神宝，可迪那肯坚决不肯交出神宝。和少女同行的男人巴斯塔（バスター）想动用武力解决，少女认为不应对值得尊敬的人动粗，制止了他，转身对迪那肯说，奥库图姆使徒的势力遍及各处，如果不交出神宝，亚宾等人的



性命可能会有危险。贤者见他们以友人弟子的性命相要挟，有些为难。正在这时，亚宾和麦尔破门而入。巴斯塔举斧上前想打倒亚宾，可数招之后反而被亚宾击退。黑发的少女又使出术法“捆绑”，可麦尔及时用“恋之叶”解除了术法的效力。少女见势不妙，和巴斯塔一起逃走了。亚宾想追，却被迪那肯叫住了。

被亚宾和麦尔所救的迪那肯此时非常犹豫。他想把真相告诉两个年轻人，又怕为他们带来不幸。不过，此时的亚宾已经下定了决心。他对迪那肯说，也许现在他确实只是个不知深浅的毛头小子，但是，童年时妹妹无垢的目光，记忆中雷缪拉斯老人深沉的期望，还有身边友人真挚的心意，这些都给了他很大的力量。他想回应这些人的信赖，想相信并寻找出自己的可能性。迪那肯看着亚宾，露出了微笑，他说他有些羡慕雷缪拉斯，找到了如此有大器的弟子。于是，迪那肯对亚宾述说了一切。

初始之时存在着光与暗，光之巴尔杜斯与暗之奥库图姆。它们长年相互克制，直到精灵杜尔加的出现。杜尔加将生命注入大地并创造了人类。人类延续了自身的繁荣，但他们是幼稚且不完全的存在。追求一己之利而过度膨胀的野心终于扭曲了众神的秩序，光与暗开始相争。光希望维持原有世界，暗追求破坏并且再生，精灵的调停也无济于事。最后，巴尔杜斯封印了奥库图姆，可由于光与暗是不可分的存在，封住奥库图姆时，巴尔杜斯也失去了所有的力量。巴尔杜斯在临终时将神体分裂成六块碎片托付给了精灵



王凯	学习：创造+效率=成功，游戏：NDS+PSP=我的最爱。
读者资料	17岁，男，314400，浙江海宁硖南路121弄1单元401室，兴趣：游戏、学习

神杜尔加，诸神的时代落幕了。然而，人类并没有就此走上自力的道路。人们创立了光与暗两个宗教，依然活在自己所信奉之神的影子里。一个是信奉光明的“巴尔杜斯教会”，另一个就是崇拜黑暗的“奥库图姆使徒”。奥库图姆使徒信奉破坏与再生的理论，想推翻艾尔·费尔汀的统治，建立新的理想乡。追捕“杜尔加的少女”，也就是艾美尔的正是他们。不知出于什么目的，奥库图姆使徒似乎世世代代都在寻找“杜尔加的少女”，八年前他们袭击卡特多拉尔很可能就是为了掳走艾美尔。



听完这些话后，亚宾感到十分震惊，半晌无言，迪那肯不禁叹了口气。“越知晓黑暗的人离黑暗越近”的含义就在此处。沿着理想走下去，等于卷入了光与暗这个世界级的宗教纷争，届时亚宾等人就永远无法回到和平安宁的生活中了。老贤者劝亚宾要再三思量，激流勇退仍然为时不晚。可亚宾表示，自己的决心从八年前亚美尔和自己分别的一刻开始就没有变过。迪那肯见亚宾心意已决，就为他们指引了一条道路。老贤者让亚宾他们渡过大海，前往位于丢西斯（デュシス）地区的圣都巴尔库多（ヴァルクド），那里有巴尔杜斯教的大圣堂，是仅次于卡特多拉尔的圣地。现由继承艾思佩留斯遗志的现任最高导师克罗瓦尔（クロワール）镇守。迪那肯认为克罗瓦尔一定能帮上亚宾他们的忙。亚宾与麦尔立即决定前往巴尔库多。

长谈结束后，迪那肯把神宝卡贝萨交还给了亚宾。老贤者说，卡贝萨被称为“巴尔杜斯之头”，是巴尔杜斯神体的六块碎片之一，是原最高导师艾思佩留斯以教会的名义托雷缪拉斯代为收藏的，雷缪拉斯去世后，本来应该由他代为保管，但这里已被奥库图姆使徒们发现，无法再作为藏宝之所，只好再托亚宾交到克罗瓦尔手中，送还巴尔杜斯教会。亚宾郑重地答应了。老贤者迪那肯祝福二人的旅途光明长驻。

“杜尔加的少女”，精灵神的代行者。被托付了这一残酷命运的艾美尔从八年前开始就已受到奥库图姆使徒的追捕。得知了这样的消息，亚宾和麦尔怀着沉重的心情踏上了新的旅途。

第二部 追寻昔日的容颜

从贤者之馆出来之后，亚宾想起前途可能遇到的艰辛，劝麦尔不要再和他一起冒险。但麦尔说，下定决心的不只是亚宾一个人，他会陪同亚宾走完冒险的旅程。亚宾见好友一片真心，也就不再说什么了。两人决定先返回奇布利村，再到王都周围寻找海港。

两人回到奇布利村，刚到夏依家门口，就听见夏依正在里面收拾行李，准备和麦尔一起去旅行，本来夏依的父母就十分喜欢麦尔，听到此事居然欣然同意，打算就此把麦尔收作女婿。二人在屋外闻听，大惊失色，也顾不上晚饭的约定，赶紧逃离了奇布利村。

亚宾和麦尔先回到王都费尔汀的冒险者公会领取了由国王颁下的退治盗贼的奖金，之后从西边的城门出城，一路前往海港城市勃伦（ボルン）。勃伦是一座建在泰巴（テバ）河畔的，历史悠久的小城。两人刚踏进城，忽然传来一阵歌声。几个孩子边快活地唱着歌，边向亚宾和麦尔这边跑过来。孩子们说，这里过一段时间要举办祭祀风之精灵伊冬（イドゥン）的祭典“伊冬祭”，他们正在练习祭典上唱的歌曲。比起乌尔特村的收获祭来，这里的祭典规模盛大得多。亚宾他们虽然也很想看看祭典的盛况，但考虑到时间不允许，两人决定在这里搜集一些情报就走。



在旅店的二层，亚宾和麦尔又见到了小说家卡拉穆斯，他说以这两个年轻人为原型的新小说《疾风的拉宾》已经开篇，拉着两个人要听旅行见闻，二人看看他当作家不易，就耐心对他讲了旅途中发生的事。卡拉穆斯听完，似乎来了文思，顾不上再招呼两人，伏案疾书起来。两个人也不想打搅他，悄悄退出去了。

亚宾和麦尔在勃伦镇逗留了片刻，但并没有找到更多有用的情报，便决定继续北上，到新勃伦（ニューボルン）去。可二人刚走上山道不

张磊	时代的变迁，岁月的流逝，不变的是一颗游戏的心。
读者资料	23岁，男，250014，山东师范大学物电学院04级专升本1班，兴趣：电玩、动漫

远，麦尔忽然觉得脖颈被什么蜇了一下，不由停住了脚步。亚宾回过头来看时，麦尔忽然倒在了地上。亚宾急忙上前想问个究竟，自己也感到一阵头晕目眩，还没明白过来是怎么回事就昏倒了。这时，旁边的树后闪出了一个手持吹箭的男人的身影。另有两个人也从附近钻出来，向倒在地上的亚宾和麦尔围拢过去……



亚宾和麦尔悠悠醒转，发现自己躺在勃伦镇的旅店里。一个剑士风貌的男子走了过来，问二人感觉身体如何。男人名叫达古拉斯（ダグラス），自称“迅雷的达古拉斯”，说自己很有名气，但亚宾和麦尔都没听说过他，令他觉得非常失望。达古拉斯说他在勃伦镇附近的山道上看到二人倒在路边，就把他们救到了勃伦的旅店。他还告诉二人，他们被人用催眠吹箭暗算了，可能是盗贼所为。二人闻言急忙检查行李，麦尔先发现从乌尔特村出发时父亲送给自己的守护之铃不见了踪影，紧接着亚宾发现神宝卡贝萨也丢了。最重要的东西不翼而飞，二人当下焦急万分。达古拉斯闻听叹了口气，他说他自己曾经也是受害者，总带在身边的双手剑“雷光剑”被劫去了。那把剑是他师父的遗物，对于达古拉斯来说也是无比珍贵。不过达古拉斯让二人放心，他是公会的冒险者，现在正好接到讨伐这伙盗贼的任务，正要出发。亚宾闻听，觉得自己的东西应当自己夺还，当即要求与达古拉斯同行。达古拉斯一开始不同意，可得知二人年纪轻轻已是公认的冒险者后，感到十分



惊奇，最终同意了让二人一起前往。亚宾想立即起身去勃伦的冒险者公会支部打听情况，达古拉斯却想起了一件事。他让两个人到隔壁去见一个名叫“Dr.邦多尔（Dr.バンドル）”的医生，并说是这个人帮忙把亚宾和麦尔救醒的。两个年轻人来到了隔壁，却意外地发现这个“Dr.邦多尔”原来是位女子。“Dr.邦多尔”说，她行医是继承了父亲的衣钵，这个名号是她从已故的父亲那里继承来的。她给了亚宾一片“恋之叶”，说用这个可以抗住盗贼吹箭的毒素。亚宾道谢之后，和麦尔、达古拉斯一起出门，来到了旅店北边的勃伦冒险者公会。

公会的理事已经从委托记录上看到了亚宾和麦尔的事迹，对两个年轻人十分赞赏。他告诉亚宾等人，公会已经查到了这伙盗贼的老巢，位置就在托尔加斯洞窟（トルカス洞窟）。亚宾、麦尔和达古拉斯得到了有用的情报，三人立即起身前往盗贼的老巢。

任务提示：盗贼退治

在勃伦通向新勃伦的“二都街道(二都街道)”中部有一条向南去的岔路，托尔加斯洞窟就在岔路的尽头。洞窟中首次出现会用毒的敌人，要注意保留充足的恢复手段。相对于实力而言，这个洞窟中的敌人具有较高的经验值，是这个时期练级的好场所。



三个人来到了托尔加斯洞窟，一路向里搜索。忽然，麦尔听到洞窟深处传来了自己守护之铃的铃声。几个人悄悄接近过去，看到那三名盗贼正在鉴赏刚才的战利品。这三个人原来也是“雉翎团”的成员。使吹箭的盗贼十分喜欢守护之铃的音色，打算把它私自留下。他对另两名同伙说，反正首领法蒂玛找的是那个卡贝什么的神宝，只把神宝呈上去就好了，可另两名盗贼提醒他，“雉翎团”的规矩是所有的战利品都要拿去黑市拍卖，当作大家的活动资金。使吹箭的盗贼还想反驳，亚宾等人突然出现在他们的面前。众人当即交起手来。

栾明浩	每次买PG都要犹豫半天，因为每次买了PG我都会不由自主地为那些可爱的周边“捐钱”。
读者资料	18岁，男，265400，山东烟台招远县（玲珑基地）黄金开发区2#楼5梯6楼西户，兴趣：玩掌机、听音乐

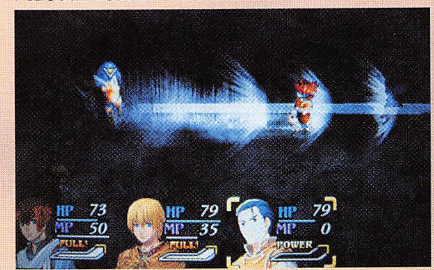
BOSS战 吹箭手（吹き矢使い）
山刀手（山刀使い）

虽然只是三名盗贼，但比之前的同行们强韧了不少。领头的蓝发吹箭手拥有状态攻击，应当优先击破。旁边的两名山刀手物理防御较高，如果攻击力不足，很可能使用一发必杀技仍无法解决。之前出现听到铃声的剧情后其实仍有自由时间，不继续前进的话并不会引发战斗，如果对实力缺乏自信，可以先通过杂兵战将三个人的POWER槽全部蓄满，这样应该可以在一两回合之内解决战斗。



众人三下五除二打倒了三名盗贼，亚宾和麦尔为达古拉斯非凡的实力所叹服。达古拉斯从盗贼身上搜出了麦尔的守护之铃，并在洞窟尽头的宝箱里找到了神宝卡贝萨，可是他自己的“雷光剑”却怎么也找不到。达古拉斯揪住被打倒的盗贼质问剑的去向，盗贼却说那把剑早就卖给一个叫加尔西亚（ガルシア）的商人了。亚宾和麦尔当即想起，他们曾在王都费尔汀见过这个加尔西亚。他是个出了名的恶德商人，上至王公贵族，下至流氓草寇皆有来往，为人吝啬而刁钻，为了赚钱可以不择手段。达古拉斯闻听，寻剑心切，把盗贼们交给亚宾和麦尔押送，自己急匆匆地走了。亚宾和麦尔回想起盗贼们刚才说的话，不禁有些担心：“雉翎团”可能并没有停止活动，而且说不定还在策划着什么新的动向。

两个年轻人把盗贼们押回勃伦的冒险者公会，转交给了王国军。两个人从公会理事那里了解到，“迅雷的达古拉斯”确实是一位非常有名的冒险者。达古拉斯是剑圣卡斯托尔（カストル）的弟子，而这个卡斯托尔曾经被称作“艾尔·费尔汀最强的剑士”，相传他在世时，能和他在力量上抗衡的只有当年救出亚宾的“力之贤者”加威因。亚宾正在感叹达古拉斯原来拥有如此显赫的师门，勃伦镇的多伊尔（ドイル）镇长走了进来。他听说有人打倒了吹箭盗贼，为地方除了害，特来道谢。当得知打倒盗贼的就是眼前的这两个年轻人时，多伊尔镇长还有些不相信，当他详细了解了经过后，当即对二人表示赞赏。这时，多伊尔镇长忽然想起一件事。“伊冬祭”上将要按惯例举办一个压轴的水上比赛。届时，泰巴河上会搭起一座祭典表演用的水上舞台，由勃伦和新勃伦各自选出代表在这座台上进行格斗，胜方的镇子将在接下来的一年中得到伊冬神的祝福。多伊尔镇长目前正在为这一届选手的人选发愁，他看到亚宾，觉得是个天赐的良机，当即邀请亚宾出任勃伦的水上比赛代表。亚宾觉得突然被赋予这样的重任有些难以接受，多伊尔镇长却说这是他通过冒险者公会向亚宾进行的正式委托，委托的工作只是出场比赛，无论胜败，他都会付出报酬。公会理事也说，只要合乎程序，他可以承认这项委托。可尽管如此，亚宾还是有些犹豫。这时麦尔把亚宾拉到一边，悄悄对他说，如果参加这次大会，可以多少传播自己的名声，对于收集情报十分有益，消息甚至可能传到艾美尔的耳朵里。亚宾听完，虽然仍觉得有些为难，但想想麦尔说的也有道理，就接下了这项委托。多伊尔镇长当即表示，到比赛结束的这段期间，二人的食宿都由勃伦镇负责，之后就高高兴兴地走了。就这样，亚宾和麦尔的旅行遇上了意外的插曲。可此时的他们经过一番激战已然饥肠辘辘，二人商议，既然勃伦镇提供食宿，不如先到镇上的食堂去吃饭。



坐在饭桌上，亚宾和麦尔在谈起了这次的行动。亚宾对参加水上比赛一事觉得有些不安，不知是否应该在重要的旅途中耽误时间来做这些事。可麦尔觉得，这次旅程确实可能如贤者迪那肯所说的那样艰辛，但参加水上比赛这种明快的活动，欣赏海边的风景，品尝美食这些人间的享受也是他们应当追求的。他劝亚宾不要想太多，先想想比赛的事要紧。两个人讨论起格斗赛的战术来。经过冷静的分析，亚宾觉得可以根据对手的特点采取相应对策，接下来只要做些专门的格斗练习，或许不难取胜。麦尔表示会陪亚宾进行练习。二人正在计议，一个小个子的少年忽

刘宏生	虽然都上了大学，但还是热爱游戏，游戏将永远是我生命中不可缺少的一部分。
读者资料	19岁，男，100026，北京朝阳区红庙西里2号楼306，兴趣：电脑、口袋、万智、游戏王

然上前搭话。少年说，自己叫做路卡（ルカ），是从北边的街镇基亚（ギア）来的。基亚是一个以锻造业闻名的镇子，路卡本来在那里的工场实习，如今他跑到勃伦来，是为了寻找三年前离家出走的姐姐。亚宾听到少年的遭遇，不禁有些触景伤情，就让少年坐在桌边，让他讲讲详细的经过。路卡告诉亚宾和麦尔，他姐姐的名字叫做露迪丝（ルティス），五年前，魔兽袭击了路卡所生活的村庄，路卡的双亲都丧生了，只留下姐弟二人相依为命。年幼的姐弟四处流浪，最后在基亚被镇民接纳，得以安居在那里。路卡以为可以从此过上安宁的生活，谁知不久，姐姐却留下一



封书信不辞而别了，而信上只有一句话："愿你幸福。"路卡觉得难以接受这样的事实，就在工场集中休假的时候出来寻找姐姐，可今天已经是休假的最后一天了，却仍然一无所获。麦尔询问路卡姐姐的相貌特征，路卡说，姐姐露迪丝今年十六岁，有一头有光泽的黑色长发，瞳孔的颜色也是乌黑的，如同黑曜石的颜色一样。麦尔听完路卡的话说，露迪丝和亚宾曾经描述过的艾美尔大概都是很引人注目的女孩子。路卡问艾美尔是谁，亚宾简短地答道，是自己失踪八年的妹妹。亚宾对路卡说，由于有着相似的遭遇，他觉得路卡的事不是他人之事，并答应路卡，吃完饭后先去帮路卡寻找姐姐的下落。这时，听到了众人谈话的食堂女掌柜为路卡也端上来一份菜肴，并让几个人多吃些，好有力气去找人。路卡有礼貌地道谢，众人尽情享用了一顿美味的海边料理。之后麦尔提议大家分头行动，这样找起人



来比较有效率，亚宾和路卡表示同意。于是三人各自分开，开始搜集情报。

任务提示：搜寻露迪丝

在勃伦镇四处和人对话，与所有对话表情中显示叹号的人对过话后再到镇北的出口就能引发事件。注意不要漏掉左边码头上的人。

在搜寻中镇民说，前一阵子曾有一个这样的少女来过勃伦。他和一个刺猬头男人结伴而至，向镇民打听王都附近的地形。不过镇民觉得这两个人身上带着危险的气息，似乎是黑道中人。亚宾听完，觉得似乎对这样的两个人有些印象，但一时又想不起来这种印象到底是什么。不过亚宾觉得路卡所描述的露迪丝形象和黑道沾不上边，也就没再多想。

没得到什么重大情报的亚宾一路转悠到了北边的镇口，忽然听到多伊尔镇长的家中传出了争吵声。亚宾走过去，发现达古拉斯正在和镇长辩理。原来，为了筹办伊冬祭，多伊尔镇长跑到王都去购买水上比赛用的奖品。他在商人加尔西亚那里看到了那把雷光剑，觉得作为奖品非常合适，便重金买了下来。而达古拉斯此时为了追回恩师卡斯托尔留下的剑，一路打听到了这里，要求镇长交还宝剑。多伊尔镇长说达古拉斯空口无凭，要求达古拉斯拿出证据证明剑是他的，二人一时僵持不下。最终，达古拉斯说不过镇长，怒气冲冲地出了镇长的家。亚宾身处屋外，并没有听清两人吵架的原委，想上前问问达古拉斯，可还没来得及叫住他，他已经大步直奔镇外去了。这时麦尔过来找亚宾，两人互相一报搜寻的结果，发现都没有什么收获，想想如今，没问到的人只剩下多伊尔镇长了，两人就结伴走进了镇长的家门。可遗憾的是，镇长也没有什么关于露迪丝的印象。亚宾提起刚才达古拉斯的事，镇长说大概是达古拉斯搞错了，不知道二人吵架所为何事的亚宾也就没再多问。

亚宾和麦尔返回镇上的食堂，见到了路卡。路卡也没打听到什么消息，看来露迪丝并没有待在勃伦镇。路卡虽然有些失望，但他说他不会放弃寻找姐姐，当工场再度休假的时候，他会去王都找找看。亚宾也鼓励路卡不要气馁。路卡在搜集情报时听说了水上比赛的事，表示声援亚宾，并说回去后会帮亚宾打听艾美尔的消息。说完话之后，路卡就动身回基亚去了。

接下来的三天时间，亚宾一直在麦尔的陪同下苦练格斗技。就在亚宾刚刚掌握了一些要领的时候，伊冬祭举办的日子到了。

王鑫	我能想到最浪漫的事，就是和她一起玩着掌机，直到我们老得哪也去不了，它依然是我们手心里的宝。
读者资料	20岁，男，300184，天津河东区中山门和睦北里16号楼4门601号，兴趣：掌机、篮球

祭典的气氛十分热烈。众人聚集在码头旁的水上舞台前，欣赏着镇中孩子们精心排练的歌舞，尽情欢笑。可另一边，亚宾却坐在旅店的床上，对即将到来的比赛紧张不已。麦尔安慰他不用紧张，只要按照事先拟好的战术去打，一定会有胜算。正说话间，祭典的执行委员过来叫亚宾，已经到登台比赛的时间了。亚宾鼓足勇气，在麦尔的陪同下走向擂台。



刚到擂台边上，亚宾却吃了一惊：与他进行比赛的新勃伦选手竟然是达古拉斯。原来达古拉斯跑去找新勃伦的鲁布兰（ルブラン）镇长要求参加比赛，打算用自己的双手夺回雷光剑，知道达古拉斯身手的鲁布兰欣然应允。结果在一连串巧合之下，达古拉斯和亚宾成了擂台上的竞争对手。一见到亚宾和麦尔，达古拉斯笑着迎上前和他们寒暄，可当得知亚宾是和自己争夺雷光剑的竞争者时，达古拉斯当时换上了严肃的表情，转身先上擂台去了。另一边，亚宾也觉得事出突然。回想起达古拉斯的实力，亚宾觉得特训时的战术八成毫无用处，他求助于麦尔，可没料到情况发展的麦尔此时也只有用“时运”来敷衍的份。心里乱糟糟的亚宾无奈地走上了擂台。

比赛的规则是禁止使用任何武器，只要其中一方通过格斗把另一方打下水去就算赢了。就这样，两人在木质的水上舞台上展开了激斗。亚宾来回躲闪，想寻找机会，但认真的达古拉斯毫不留情地频频进击，最终形成了较力的局面。亚宾虽然使出了全身的力气，但终究还是历战的达古拉斯力量更胜一筹，亚宾被逐渐推向舞台





的边缘。谁知就在亚宾即将被推下水的时候，达古拉斯脚下的木板被强大的力量踩碎了，达古拉斯一下子从舞台的破洞里掉进了水中。

比赛在意外的结局中落幕了，尽管人们议论纷纷，可规则毕竟是规则。两位村长觉得，虽然比赛没有反映出选手的实力，但比赛结果代表着精灵的意志，因此最终还是判定亚宾获胜。司会让亚宾上台受赏，亚宾觉得胜之不武，不想上台，可达古拉斯对亚宾说，唤来“时运”是冒险者非常重要的能力，亚宾在事实上战胜了自己，就应当享受这个荣誉。亚宾红着脸上了台，从多伊尔镇长手里接过了作为奖品的雷光剑。就这样，盛大的伊冬祭在两个镇子镇民的欢呼声中结束了。



达古拉斯意外输掉了比赛，认为是自己修行不足，在心中默默祈求亚宾善待雷光剑后，只身一人离开了勃伦。另一边，为镇子赢得了胜利的多伊尔镇长高兴地谈起奖品入手的来历以及和与达古拉斯发生的争执，亚宾这才意识到自己得到的奖品原来就是达古拉斯恩师的遗物。亚宾和麦尔慌忙告辞了镇长，四下寻找达古拉斯，可他早已不见了踪影。亚宾不禁怪起达古拉斯没有早点说明情况，可麦尔认为，达古拉斯自尊心很强，他不希望在比赛时别人同情他而对他手下留情。可无论怎样，亚宾也不能就这样夺走达古拉斯最重要的宝物，麦尔对亚宾说，既然达古拉斯受雇于新勃伦，那很可能他还要到新勃伦去。亚宾当即决定去新勃伦寻找达古拉斯，把雷光剑还给他。

（未完待续）　　文、编/天意



索敌关及隐藏要素研究

文/Justice
责编/方舟

NDS	BANDAI	S·RPG	对应触笔
	2005.05.26	6090日元	1人用

读取爆机档后会进入自由索敌模式。与前作相同，本作在反复进行自由索敌之后依然会出现隐藏关，以下是全部索敌关的攻略：

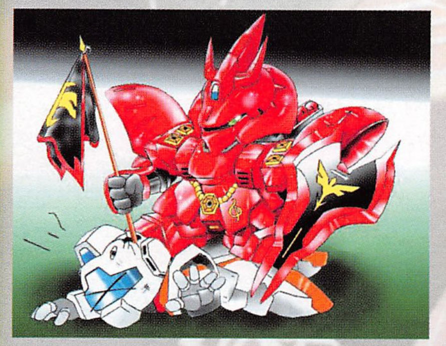
SECTION SP1a：逆袭のシャア

——(宇宙世纪路线)——

本关说难也难，说容易也容易。假如按照平常的方法来打的话，NT部队漫天飞舞的浮游炮肯定会让玩家欲哭无泪。如果没有一支强横到能在这种阵势中如出入无人之境的话，还是集中火力把夏亚干掉直接过关的好。

—— 敌部队 ——

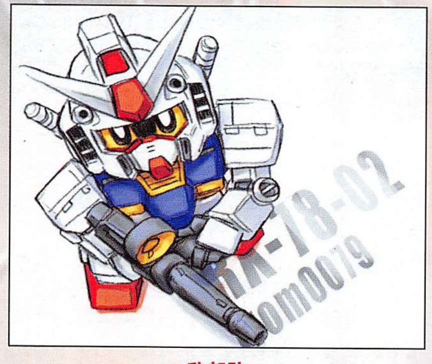
サザビー(シャア)×1
ヤグドドーガ(ギュネイ)×1
レウルーラ(ネオ・ジオン士官)×1
ヤグドドーガ(ネオ・ジオンNT)×13
レズン专用ギラドーガ(レズン)×1
ギラドーガ(ネオ・ジオン兵)×18



SECTION SP2a：メビウスの轮から

——(宇宙世纪路线)——

由于NT部队缺席，本关的难度低了不少。一上来集中火力干掉敌军仅有的3个NT驾驶员。其他敌人能力比较一般，稳扎稳打的话可以轻松取胜。



—— 敌部队 ——

レウルーラ(ネオ・ジオン士官)×1
ヤグドドーガ(ギュネイ)×1
レズン专用ギラドーガ(レズン)×1
ヤグドドーガ(ネオ・ジオンNT)×2
ギラドーガ(ネオ・ジオン兵)×34

SECTION SP3a：忌まわしき记忆と共に

——(宇宙世纪路线)——

终于要与夏亚决战了，但敌人的兵力貌似还没有SP1a强……假如之前收到哈曼的话，此处将夏亚打到只剩单机并且HP在一半以下时，可以用哈曼与其交信。这样过关之后夏亚就会重新戴上墨镜加入，只是不知道他还好意思说“我现在是克瓦特罗上尉”么？

—— 敌部队 ——

サザビー(シャア)×1
ヤグドドーガ(ギュネイ)×1
レウルーラ(ネオ・ジオン士官)×2
ヤグドドーガ(ネオ・ジオンNT)×7
レズン专用ギラドーガ(レズン)×1
ギラドーガ(ネオ・ジオン兵)×14

SECTION SP1b：13番目の星座

——（平成世纪路线）——

毒蛇部队有一个致命弱点，那就是他们所有的射击武器都是实弹系。只要用装备有PS装甲的机体便可以将他们虐到很惨。将敌人消灭一半以后，敌人会增援9部神盾高达（本来还跑出来很多乱七八糟的东西，但都被杰克斯一炮蒸了）。反正都是些杂兵，花点时间便可以搞定了。

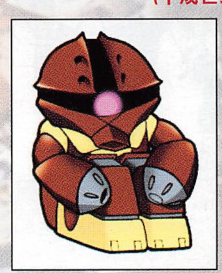
—— 敌部队 ——

ピースミリオン（マリーメイア士官）×3
サーペント（マリーメイア兵）×27
イージスガンダム（マリーメイア兵）×9　敌总数一半以下出现



SECTION SP2b：エンドレスワルツ

——（平成世纪路线）——



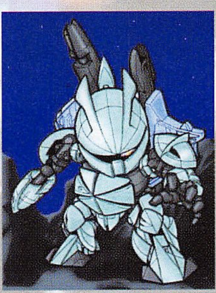
本关大概是这部游戏中场面最大的吧……初期敌人不多也不强，消灭到差不多后增援30机，再消灭到差不多之后又增援30机。反正敌人中没有一个有头有脸的，只要保持队形别被包围就没问题。顺便感慨一下：OZ这帮家伙到底造了多少台神盾高达啊……

—— 敌部队 ——

サーペント（マリーメイア兵）×15
イージスガンダム（マリーメイア兵）×9
トールギス（マリーメイア兵）×3
サーペント（マリーメイア兵）×30　敌总数一半以下出现
サーペント（マリーメイア兵）×30　敌总数一半以下出现

SECTION SP3b：デビルガンダム再び

——（平成世纪路线）——



本关也是大场面。把一开始的恶魔高达打爆以后，初期敌人会全体撤退，然后第二波敌人出来换手，还搞出一堆奇奇怪怪的东西。恶魔高达还是一样的小强，要封住ID指令后集中强力武器一气轰杀。用多蒙击破玲（レイン）的话，便可以看到“石破love love天惊拳”的event。

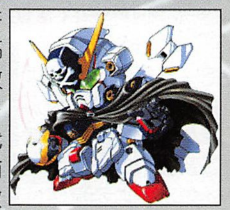
—— 敌部队 ——

デビルガンダム（コアDG细胞）×1
デスアーミー（ゾンビ兵）×30　击破デビルガンダム后撤退
デビルガンダム（レイン）×1　击破デビルガンダム后出现
デビルガンダム（アスラエル）×1　同上
デビルガンダム（コアDG细胞）×2　同上
ガイアガンダム（コアDG细胞）×1　同上
カオスガンダム（コアDG细胞）×1　同上
アビスガンダム（コアDG细胞）×1　同上
カラミティガンダム（コアDG细胞）×1　同上
レイダーガンダム（コアDG细胞）×1　同上
フォビドゥンガンダム（コアDG细胞）×1　同上
ガンダムエピオン（コアDG细胞）×1　同上
プロヴィデンスガンダム（コアDG细胞）×1　同上
ターンX（コアDG细胞）×1　同上
ザンスパイン（コアDG细胞）×1　同上
デスアーミー（ゾンビ兵）×20　同上



陈磊	圣魔早就通关了，很多支援对话没看过，因此看到这个专题的时候，真是很感动。
读者资料	22岁，男，350002，福建福州大学怡园3号楼207，兴趣：游戏、电脑

SECTION SP4：その暗の名は木星



托比亚加入，并且直接开出了海盗高达X3（这么说X3一直放在圣母先锋号里……早怎么不拿出来给我用！）。我方虽然只有几台海盗高达，不过敌人也很弱。总的来说比“宇宙海贼”那关要容易多了。萨比尼是肯定会叛变的，还是让他回母舰洗地板去好了。

敌部队

アレキサンドリア（木星军士官）x1
バダラ（木星兵）x9

SECTION SP5：ザビーネの反乱

一上来就是金凯度与萨比尼的单挑，此处无论输赢金凯度都会被萨比尼击坠。接下来换我军主力与敌人厮杀，敌人仍然都是些杂兵，不过机体不错，能抓的话就抓一些回去吧。

敌部队

クロスボーンガンダムX2改（ザビーネ）x1
アレキサンドリア（木星军士官）x2　单挑剧情结束后出现
ジ・オ（木星兵）x3　同上
パラス・アデネ（木星兵）x3　同上
バダラ（木星兵）x20　同上

SECTION SP6：燃える地球



木星帝国居然串通联邦军围剿我军，腐败啊腐败……初期敌人是联邦军，其中量产型F91是个威胁，要优先照顾。将联邦军打到一半左右的时候，木星军会从我方背后包抄，事先一定要把战舰藏到安全的地方，被偷袭的话就惨了。木星军的MA（名字好难念……）居然搭载了6颗大范围间接打击的核弹头，被打的时候一定要散开，千万不能硬扛。

敌部队

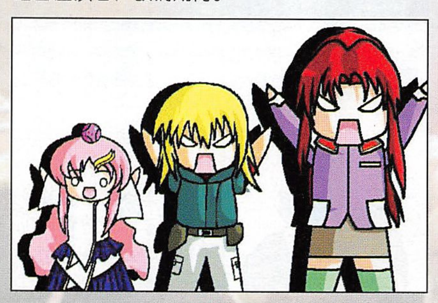
ラ・カイラム（联邦士官）x4
量产型F91（联邦兵）x15
リ・ガズィ（联邦兵）x2
ジェガン（联邦兵）x17

第三军

アレキサンドリア（木星军士官）x1
ディビニダド（ベルナデット）x1　敌军总数一半以下出现
ドゴス・ギア（木星军士官）x1　同上
ジ・オ（木星兵）x3　同上
パラス・アデネ（木星兵）x3　同上
バダラ（木星兵）x15　同上

SECTION SP7：人と継ぐ者の间に

木星帝国的主力不过如此，比起恶魔高达军团差远了。虽然这次一口气爆出7部MA，但由于队形太密集，有什么大范围打击的间接武器尽可以向他们招呼（大型单位最大的弱点就在于无法躲避间接攻击）。敌军消灭到1/3的时候萨比尼会出现，但被金凯度挡住（复活的金凯度增加了一个非常好用的新ID）。反正他也只是单机，找两个硬手与金凯度组队干掉他吧。消灭全部MA之后总统本尊会驾驶两次强化的MA出击，用间接攻击消磨HP后再让托比亚补上最后一击就可以了。完成本话后将会看到真・结局画面，此时才算是真正完成了一条路线。而两条路线全部完成后还有一条藏匿甚深的第三路线等着各位玩家。关于这条路线的秘密，我们将在下期奉献给各位读者，敬请期待。



敌部队

ディビニダド（ドゥガチ）x7
ドゴス・ギア（木星军上级士官）x1
アレキサンドリア（木星军上级士官）x2
ジ・オ（木星军亲卫兵）x9
パラス・アデネ（木星军亲卫兵）x6
バダラ（木星兵）x15
クロスボーンガンダムX2改（ザビーネ）x1　敌军总数15机以下出现
ディビニダド（ドゥガチ）x1　ドゥガチ全灭后出现
バダラ（强化型MDシステム）x15　同上

◆ 全机体开发表 ◆

机体	芯片	成品
ザクⅠ	カスタムパーツ	ザクⅡF
ザクⅡ	クリアランスパーツ	ゲルググ
ザクⅡF	高机动スラスター	高机动型ザク
ザクⅡF	カスタムパーツ	ザクⅡFZ
高机动型ザク	カスタムパーツ	ザクⅡFZ
ゲルググ	高机动スラスター	高机动型ゲルググ
ゲルググ	高性能ビーム兵装	ゲルググJG
ゲルググ	カスタムパーツ	ゲルググM
ゲルググM	クリアランスパーツ	ガルバルディβ
ゲルググJG	クリアランスパーツ	ガルバルディβ
高机动型ゲルググ	クリアランスパーツ	ガルバルディβ
ガルバルディβ	ムーバブルフレーム	R・ジャジャ
R・ジャジャ	アップグレードパーツ	量产型バウ
量产型バウ	ハイグレードパーツ	バウ
ザクⅡFZ	ムーバブルフレーム	ザクⅢ
ザクⅡFZ	クリアランスパーツ	ハイザック
ザクⅢ	ハイクリアランスパーツ	ギラ・ドーガ
ザクⅢ	ハイグレードパーツ	ザクⅢ改
ザクⅢ改	サイコロントローラー	ヤクトドーガ
ギラ・ドーガ	サイコロントローラー	ヤクトドーガ
ヤクト・ドーガ	サイコフレーム	サザビー
ハイザック	クリアランスパーツ	マラサイ
ハイザック・カスタム	クリアランスパーツ	マラサイ
ハイザック	高性能ビーム兵装	ハイザック・カスタム
マラサイ	ムーバブルフレーム	バーザム
バーザム	ハイクリアランスパーツ	バウンド・ドッグ
バーザム	アップグレードパーツ	ゼクアイン/第Ⅰ种兵装
バーザム	インコム	ガンダムMkⅤ
バウンド・ドッグ	インコム	ガンダムMkⅤ
ゼクアイン/第Ⅰ、Ⅱ种兵装	インコム	ガンダムMkⅤ
ギャプラン	インコム	ガンダムMkⅤ
ゼクアイン/第Ⅰ种兵装	高性能ビーム兵装	ゼクアイン/第Ⅱ种兵装
ゼクアイン/第Ⅱ种兵装	ハイグレードパーツ	ゼク・ツヴァイ
ガンダムMkⅤ	高性能ビーム兵装	ドーベンウルフ
ドーベンウルフ	ハイクリアランスパーツ	サイコ・ガンダムMkⅡ
バウンド・ドッグ	ハイクリアランスパーツ	サイコ・ガンダムMkⅡ
サイコ・ガンダム	ハイクリアランスパーツ	サイコ・ガンダムMkⅡ
サイコガンダムMkⅡ	ハイグレードパーツ	クイン・マンサ
量产型キュベレイ	ハイグレードパーツ	クイン・マンサ
エルメス	クリアランスパーツ	ジオング
エルメス	サイコロントローラー	キュベレイ
ジオング	ムーバブルフレーム	ハンマ・ハンマ
キュベレイ	アップグレードパーツ	キュベレイMkⅡ

黄以捷	任天堂公布的GBM外形太帅了，简直是潮流的先锋，时尚的代表。
读者资料	19岁，男，515800，广东汕头澄海区，兴趣：看动漫

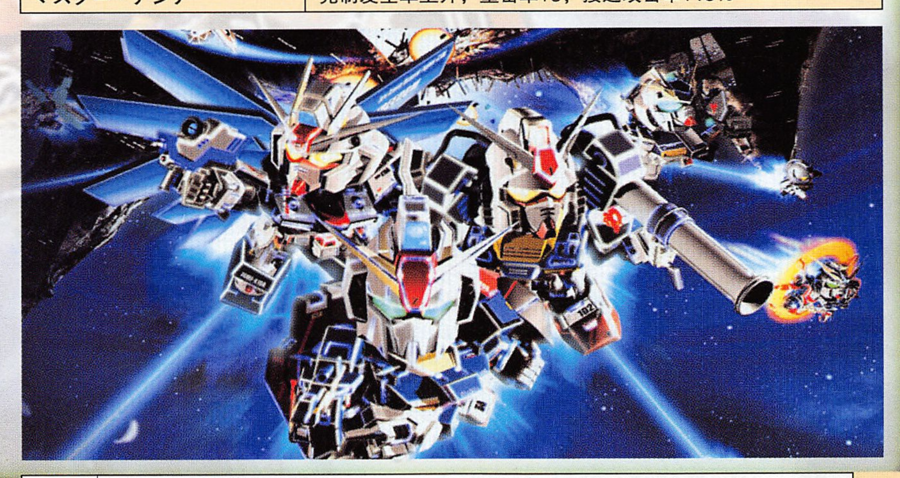
机体	芯片	成品
キュベレイMkⅡ	高性能ビーム兵装	量产型キュベレイ
キュベレイMkⅡ	ハイクリアランスパーツ	ゲーマルク
量产型キュベレイ	ハイクリアランスパーツ	ゲーマルク
メッサーラ	クリアランスパーツ	ハンブラビ
メッサーラ	アップグレードパーツ	ガブスレイ
メッサーラ	ハイクリアランスパーツ	パラス・アテネ
ハンブラビ	バイオセンサー	ジ・オ
ガブスレイ	バイオセンサー	ジ・オ
パラス・アテネ	バイオセンサー	ジ・オ
トーラス	ハイクリアランスパーツ	ビルゴⅡ
ガザC	クリアランスパーツ	ガザD
ガザD	アップグレードパーツ	ガザE
ジン	クリアランスパーツ	ゲイツ
ゲイツ	アップグレードパーツ	ゲイツR
ゲイツR	ハイクリアランスパーツ	ザクウォーリア
ビグロ	クリアランスパーツ	アプサラスⅢ
ビグロ	カスタムパーツ	ヴァル・ヴァロ
ヴァル・ヴァロ	Iフィールド	ビグ・ザム
アプサラスⅢ	Iフィールド	ビグ・ザム
ビグ・ザム	アップグレードパーツ	ノイエ・ジール
ビグ・ザム	ハイクリアランスパーツ	グロムリン
グロムリン	ハイグレードパーツ	αアジール
リック・ディアス	ディフェンサーユニット	スーパーディアス
リック・ディアス	アップグレードパーツ	メタス
メタス	ムーバブルフレーム	百式
百式	ハイクリアランスパーツ	フルアーマー百式改
百式	バイオセンサー	Zガンダム
Zガンダム	ハイグレードパーツ	フルアーマーZZ
Zガンダム	インコム	スペリオルガンダム
Zガンダム	ハイクリアランスパーツ	リ・ガズィ/BWS
リ・ガズィ/BWS	サイコフレーム	νガンダム
スペリオルガンダム	Iフィールド	Ex-Sガンダム
ジム	カスタムパーツ	ジム・コマンド
ジム・コマンド	カスタムパーツ	ジム・カスタム
ジム・カスタム	高性能ビーム兵装	ジムキャノンⅡ
ガンキャノン	高性能ビーム兵装	ジムキャノンⅡ
ジムキャノンⅡ	クリアランスパーツ	ジムⅡ
ジム・カスタム	クリアランスパーツ	ジムⅡ
ジムⅢ	ムーバブルフレーム	ジムⅢ
ジムⅢ	ハイクリアランスパーツ	ジェガン
MCガンダム	クリアランスパーツ	アレックス
MCガンダム	高机动スラスター	GP01フルバーニアン
GP01フルバーニアン	Iフィールド	GP03デンドロビウム
GP01フルバーニアン	クリアランスパーツ	ガーベラ・テトラ
アレックス	ムーバブルフレーム	ガンダムMkⅡ

魏地	群众的眼睛是雪亮的，但有了GBM，谁还不得近视眼？
读者资料	15岁，男，518000，广东深圳，兴趣：羽毛球、玩游戏

◆ 常见ID技能一览 ◆

（本表不包括超级模式类技能）

指挥能力	指挥范围内自军命中回避上升
リーダーシップ	小队命中、回避、攻击+5%，被伤害-5%
移动力UP	小队移动力+1
先制	先制攻击发生率上升
近接ボーナス	接近攻击力+10%
射击ボーナス	射击攻击力+10%
间接命中ボーナス	间接攻击命中率+15%
回避ボーナス	回避率+10%
チーム回避ボーナス	小队回避率+10%
ダメージ耐性	受到伤害-10%
ダメージ耐性(强)	受到伤害-15%
クリティカル	重击率+5%
海贼	捕获率+20%
ターンSP回复	回合开始时SP+6
ターンSP/チーム	回合开始时小队全体SP+4
击破SP增加	击破敌人时SP+3
击破SP/チーム	击破敌人时小队全体SP+2
共有自我	与同类单位共享SP
NT	射击、接近、回避、反应、重击率、完全回避率上升
强化人间	射击、接近、回避、反应、重击率、完全回避率上升
コーディネイター	射击、接近、回避、反应上升
マシンチャイルド	射击、接近、回避、反应、重击率、命中回避、完全回避率上升
ブステッドマン	射击、接近、回避+20，3回合后效果消失
ブステッドマン(效果消失)	射击、接近、回避-4，反映-8，归舰后回复
战斗力增幅	射击、接近、回避+20
DG细胞	被伤害-5%
DG细胞(核心)	射击、接近、回避+10，被伤害-20%
K・オブ・ハート	重击率+5，接近攻击率+15%
マスター・アジア	先制发生率上升，重击率+5，接近攻击率+15%



任明	高考是痛苦的，但是有掌机玩是最幸福的。
读者资料	19岁，男，124010，辽宁盘锦邮政局储汇科李颖转，兴趣：玩掌机

◆ 超级模式列表 ◆

人物	机体	发动条件	取得方法
阿姆罗(アムロ)	ν高达(νガンダム)	SP在20以上	得到机体后自动取得
珍(チーエン)	ν高达(νガンダム)	自己或阿姆罗的HP在50%以下	得到机体后自动取得
卡缪(カミーユ)	Z高达(Zガンダム)	自军总损伤7000以上	第15a关与雅赞(ヤザン)交战
捷多(ジュドー)	ZZ高达(Zガンダム)	自军总损伤5000以上	第15b关与格雷米(グレミー)交战
哈曼(ハマーン)	丘贝雷(キュベレー)	SP在20以上	正式加入后取得
伍索(ウッソ)	V2全装型 (V2アサルトバスター)	自军总损伤5000以上	得到机体后自动取得
西古(シグ)	独眼高达(シスクード)	SP在20以上	第15b关和米安(ミアン)组队，与艾因(アイン)交战后取得
西罗(シロー)	不限	爱娜的HP在50%以下	正式加入后获得
罗兰(ロラン)	倒A高达(∀ガンダム)	ID发动	第17a关与金卡纳姆(ギンガナム)交战
希洛(ヒイロ)	飞翼零式 (ウイングガンダムゼロ)	SP在20以上	第17a关与金卡纳姆(ギンガナム)交战
卡洛德(ガロード)	高达X(ガンダムX)	ID发动	第17a关与金卡纳姆(ギンガナム)交战
多蒙(ドモン)	神高达(ゴッドガンダム)	ID发动	初期便拥有
金凯度(ギンケドゥ)	海盗高达X1 (クロスボーンガンダムX1)	SP20以上	初期拥有
蒂(ディー)	不限	我方总伤害7000以上	第16a或15b关得到
基拉(キラ)	不限	ID发动	初期便拥有
阿斯兰(アスラン)	不限	SP在20以上	初期便拥有
卡加莉(カガリ)	不限	自军总损伤7000以上	初期便拥有
拉克斯(ラクス)	不限	自军总损伤10000以上	初期便拥有
飞鸟真(シン)	不限	自机HP70%以下	初期便拥有
宝(ポウ)	不限	自机HP70%以下	初期便拥有

◆ 隐藏关进入条件 ◆

SECTION 00Sp・一年战争の恶梦：以SP模式开始新游戏
SECTION X1・ポケットの中の战争：在第1关“宿命の出会い”中バーニィ与クリス交信。
SECTION X2・里切りの宇宙：第2关“めぐりあい 宇宙”及第6关“シグ与セラ交信”中シグ与セラ交信。
SECTION X3a・宇宙の蜻蛉：第7a关“激突战域”在6回合内过关。
SECTION X3b・作られし者：第07b关“アクシズの残梦”在6回合内过关。
SECTION X4a・モノアイガンダムズ：通过隐藏关X2“里切りの宇宙”。
SECTION X4b・地球に落ちたガンダム：第10b关“暗の胎动”在6回合内过关。
SECTION X5a・月は出ているか：第13a关“キエルとディアナ”在6回合内完成。
SECTION X5b・その名は东方不败：通过隐藏关X4b，且第11b关“キエルとディアナ”在6回合内完成。
SECTION X6a・そして悲剧は终わる：通过隐藏关X4a，且第19a关“女たちの战场”在6回合内完成。
SECTION X6b・宿命の战い：通过通过隐藏关X4b，且第19b关前“螺旋の邂逅”在6回合内完成。
SECTION SP1a・逆袭のシャア：宇宙世纪路线爆机后索敌2次出现。
SECTION SP2a・メビウスの轮から：完成索敌关SP1a“逆袭のシャア”出现。
SECTION SP3a・忌まわしき记忆と共に：完成索敌关SP2a“メビウスの轮から”出现。
SECTION SP1b・13番目の星座：平成路线爆机后索敌2次出现。
SECTION SP2b・エンドレスワルツ：完成索敌关SP1b“13番目の星座”出现。
SECTION SP3b・デビルガンダム再び：平成路线爆机后索敌5次出现。
SECTION SP4・その暗の名は木星：爆机后索敌10次后出现。
SECTION SP5・ザビーネの反乱：完成索敌关SP4“その暗の名は木星”出现。
SECTION SP6・燃える地球：完成索敌关SP5“ザビーネの反乱”出现。
SECTION SP7・人と继ぐ者の间に：完成索敌关SP6“燃える地球”出现。
SECTION SP-SP・特别演习：完成索敌关SP7“人と继ぐ者の间に”后在索敌区域中增加。

刘臻邦	无论怎样的事我都不觉得烦，可没有掌机就是太烦了……
读者资料	11岁，男，510010，广东广州，兴趣：玩掌机

◆ 隐藏人物/机体列表 ◆

西玛(シーマ)	通过隐藏关X3a，或在SP模式中进入第7b关。
卡多(ガトー)	第14a关用克瓦特罗(クワトロ)将其击破，第15a关中由松永真(マツナガ)交信。
凯利(ケリィ)	随卡多一同加入。
西古(シグ)	通过隐藏关X2，并选择宇宙世纪路线。
米安(ミアン)	通过隐藏关X4。
塞琳(セラ)	SP模式下第19a关用西古将其击破；隐藏关X6a将其HP打到一半以下后，用西古与其交信。
零号(ゼロ)	隐藏关X3b由雷拉(レイラ)与零号交信。
西罗(シロー)	第02关与爱娜交战，第06关由西罗击破基尼亚斯(ギニアス)，第13a关或11b关加入。
爱娜(アイナ)	与西罗一同加入。
普露(プルー)	第12a关用捷多(ジュドー)交战后击破。
普露2号(プルツー)	第14a关用普露与普露2号交战两次(非SP模式下普露会死亡)，第20a关中由捷多与格雷米(グレミー)交信。
卡洛德(ガロード)	通过隐藏关X5a或X5b。
缇玹(ティファ)	SP模式下通过隐藏关X5a或X5b
巴尼(バーニィ)	第01关中与克莉斯交信；隐藏关X1(后)中与克莉斯交战交信再交战；第05关与克莉斯交战再交信，第09关开始前加入。
克莉斯(クリス)	与巴尼一同加入。
修泰纳(シュタイナー)	SP模式下通过隐藏关X1。
米夏(ミーシャ)	同上。
爱玛(エマ)	第10a关由克瓦特罗交信后加入。
哈曼(ハマーン)	第04a关或07b关由夏亚交信；宇宙世纪路线22a关将哈曼以外敌人全灭后再由克瓦特罗交信。
凤(フォウ)	第10a关由卡缪与凤交信，第19a关再由卡缪与凤交信两次。
菲尔(フィル)	第21a关由布莱德(ブライド)交信。
宝(ポウ)	与菲尔一同加入。
巴宁(バニング)	SP模式宇宙世纪路线自动加入。
克瓦特罗(クワトロ)	宇宙世纪路线第SP3a关，当夏亚处于单体状态且HP一半以下时用哈曼交信，过关后加入。
飞鸟真(シン)	SP模式最终话加入。
蒙夏(モンシア)	SP模式20a关与宏(コウ)交战后由巴宁交信加入。
贝特(ベイト)	同上
阿迪尔(アデル)	同上
阿姆罗专用Z高达	SP模式第15a关入手。
救世主高达	SP模式索敌关SP2b开始前入手。

爆机后的索敌模式中，雅赞和高安这两个怨念男会经常驾驶一些稀奇古怪的机体出来挑战。其中甚至包括半坏高达或吉翁号头之类的稀有机体。此外一些无法开发的机体如旧扎古也只有在此处才能得到，反复进行索敌会有意想不到的收获。另外，两段强化的旧扎古战斗力居然比Z高达还强，实在是逆天。





王慧森	追求游戏的完美性与研究硬件的周边是我游戏的主导思想。
读者资料	18岁，男，221000，江苏徐州郑集高中高二17班，兴趣：足球、RPG游戏



《炼狱》以知名古典文学作品——但丁的《神曲》为创作基础，并请到知名的奇幻风格插画家末弥纯担任角色设定，是一款具有独特风格与世界观的科幻A · RPG。故事讲述了未来的世界中，原本专门为战斗而制造的人造人“A.D.A.M”由于战争的结束而失去了存在的意义。人类决定将所有的A.D.A.M派驻到巨大的“炼狱之塔”中，让它们自相残杀。游戏中所有登场的角色，包括主角与各种敌人都是型号相同的“A.D.A.M”。虽然基本性能相同，但由于每个A.D.A.M各自都有用以识别用的核心(Core)，不同的核心也会对A.D.A.M的性能带来不同的影响。

游戏以第三人称视点的3D画面所构成，使用模拟摇杆以类似FPS的方式操作。玩家将于炼狱之塔的空间中，与其它A.D.A.M战斗，藉以取得各种不同的核心与配备，强化自身的能力，朝向塔的最上层迈进。此游戏与以往的A · RPG游戏不同，没有经验值的概念。并且主角不会死亡，也就是说没有GAME OVER。要想变得强大就要从敌人那里夺取武器，因此每个玩家都可以培养出不同的角色。主人公虽然是不死之身，但若耐久力到了极限，身体便会融化并坠落到塔的最底层重新挑战。因此，获得强力武器便是胜利的关键。

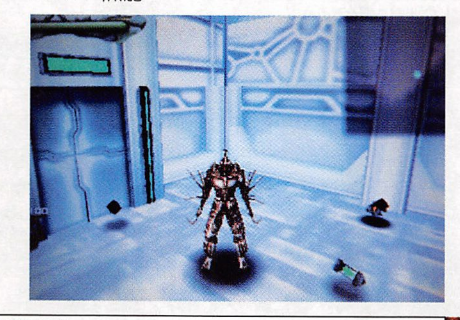
《炼狱》的流程不长，但采用了随机生成地图的系统，每次爆机后都会重新生成地图。同时二周目以后BOSS的攻击/防御力也都会大幅度提高。玩家可以反复挑战炼狱之塔，以追求极限的武装。笔者被三周目最终BOSS秒杀N次之后，终于成功冲入四周目，下面是笔者的一点心得。

操作

上:	前进(按2下为前冲刺)
下:	后退(按2下为快速倒退)
左:	左移动(按2下为左紧急回避)
右:	右移动(按2下为右紧急回避)
START:	开启菜单
SELECT:	开启地图
○:	决定/使用右腕武器
x:	取消/使用胸部武器
△:	使用头部武器
□:	使用左腕武器
L:	锁定目标
R:	平行移动
摇杆:	切换视点

用某种武器打倒敌人后该武器的熟练度会增加，状态画面里从上到下分别是：

SLASH：斩击　　IMPACT：冲击
QUANTUM：量子　　BULLET：实弹
HEAT：热能



将敌人的HP打到0后，会有一个短暂的“鞭尸时间”，官方叫做解除武装度。解除武装度打得越高，敌人身上装备掉落的几率就越大。如果打满，则敌人身上的装备会全部掉落。获得的武器可以在每一层的传送点借助机器改造，融合在主角的身体上。每种装备都有使用值，初始装备的使用值是100%，降低为0的时候自动解除。玩家最多可以持有256件装备，超过这个数目则无法继续拾取。改造点数(SKIN)可以升级主角的各项能力，其中HP上限是9999；物理/电子防御上限均为580；身体各部分的装备栏格数都是5(也就是有5个装备携带栏)；各部分的耐热上限均为3000。改造点数本身的上限是9999，可以靠杀死敌人获得，也可以把武器转化为改造点数(这是处理垃圾装备的好办法)。不同的装备占用的装备栏格数也有所不同。武器名称前的数字表示该武器的等级，也就是其所占的装备栏格数，后面5个方格则分别代表是否可以在头部、左右臂、躯干与脚上装备。



武器种类

近战武器：

消费エネルギー：使用时会减少，为0时武器自动解除。

物理攻击力：与物理防御力相对的攻击力。

电子攻击力：与电子防御力相对的攻击力。

热攻击力：攻击后所产生的热量。

热量值：武器使用时所产生的热量，热量超负荷时武器暂时不能使用。

射击类武器：

弹数：使用时会减少,为0时自动解除。

物理攻击力：与物理防御力相对的攻击力。

电子攻击力：与电子防御力相对的攻击力。

热攻击力：攻击后所产生的热量。

热量值：武器使用时所产生的热量，超负荷时武器暂时不能使用。

防御装备：

エネルギー：受到攻击后所消费的能量，超负荷时盾的防御效果暂时失效。

耐久力：防御装备的耐久值，为0时装备自动解除。

冲击吸收力：物理防御力的补正数值。

扩散反射力：电子防御力的补正数值。

脚装备：

移动速度：最高移动力。

耐久力：脚装备的耐久值,为0时自动解除。

冷却能力：使用冲刺和紧急回避时所产生的热量的恢复速度。

使用回数：特殊能力的使用次数。



全129种装备一览

■ 近战武器

实体剑类	彻甲刀	サムライドライブ	影光	七人斩り
热能剑类	ヒートソード	ヒートソード改	XⅢ式赤热サーベル	——
光剑类	プラズマソード	グラディエイター	ダンテ	——
战锤类	アタックハンマー	エレファント	携行型破城槌	——
战斧类	ヒートアックス	エグゼキューショナー	K.O.D	——
钩爪类	ダブルクロウ	彻甲连爪	伪龙ファング	——
电锯类	チェーンソー	ブギーマンSP	CSM・ホラーショー	——
钻头类	ドリルクロー	穿甲ドリル	真・穿甲ドリル	——
打桩机类	パイルバンカー	内藏型处刑枪	プレデターストライク	——

李东鹏	平时能看看PG，就感到与你们在一起，谢谢你们对我的关照和给我带来的快乐！
读者资料	18岁，男，130022，吉林省实验中学高二15班，兴趣：掌机游戏、音乐

■ 实体系射击武器

手枪类	580オートマグ	13mmオートナンブ	SAAマグナム88	——
十字弓类	オートボウガン	アーバレスト	——	——
来复枪类	ヘカートV	20mmAMライフル	Ⅱ式对甲ライフル	——
散弹枪类	ショットガンM808	1stGショットガン	Wデリンジャー	——
射针枪类	マクロニードルガン	ニードルシャワー	スプレッドニードル	——
冲锋枪类	8mmサブマシンガン	10mmサブマシンガン	——	——
突击步枪类	7.62mmアサルトMG	Ⅳ驱逐アサルトMG	——	——
重机枪类	15.7mmマシンガン	AG-9プラトーン	——	——
转膛机枪类	ガトリングキャノン	回转式六龙连炮	20mmバルカン	——
加农炮类	75mm榴弹炮	155mm重榴弹炮	Ⅶ式重野战炮	——
反装甲炮类	3インチ无反动炮	Ⅷ式战术バズーカ	パンツァーファウスト	カールグスタフ4800
榴弹类	グレネードランチャー	Ⅸ式连装榴弹	MM-3ライオットG	——
直射导弹类	ミサイルランチャー	Ⅹ式地对全ミサイル	LOSAT-3 KEM	——
制导导弹类	ホーミングミサイル	MPIMプレデター4	スイートハニーB	——
迫击炮类	迫击炮	Ⅺ式迫击龙炮	——	——
电磁炮类	リニアモーターガン	ベルギリウス	——	——
轨道炮类	レールガン	レールガン「神速」	——	——
重轨道炮类	レールキャノン	レールキャノンD型	——	——
机雷类	アンチマテリアルD	浮游机雷	——	——

■ 非实体系射击武器

激光类	レーザーガン	V式断头レーザー	高收束レーザー炮
电浆类	プラズマカッター「甲」	プラズマカッター「乙」	——
粒子类	素粒子ビーム炮	第五破戒粒子炮	——
量子类	クァンタムキャノン	インベーダーQ	——
重力类	グラビティグレネード	MXデトネイター	——

■ 特殊效果系武器

电击类	ヘビースタンガン	ギガボルトスタンガン	雷神	——
干扰类	EMCON-Ⅲ	EMCON-X改	——	——
火焰类	火炎放射器	クリムゾンパルス	伪龙ブレス	グリュピュス

■ 防御系装备

实体盾	カイトシールド	——	——
耐热盾	ヒーターシールド	耐热物理强化シールド	外部增加耐热装甲
点防御	ポイントバリア	ムーバブルバックラー	——
能量盾	ビームシールド	伪龙ウィング	——
电浆盾	プラズマシールド	ベアトリーチェ	——
耐能量盾	耐レーザーシールド	ミラーシールド	——
耐能量力场	ビームコート	サンクチュアリ	——
其他	冲击缓和ユニット	ジャマーヘッド	光学迷彩システム

■ 脚部专用装备

普通	HUA	——	——	——
弹药补充	追加Eパックα	追加Eパックβ	追加Eパックγ	追加EパックΩ
冷却	液冷式冷却机构	液冷式冷却机构·改	——	——
加速	スピードUPシステム	高机动アクセラレータ	——	——
回复	リペアシステムα	リペアシステムβ	リペアシステムγ	リペアシステムΩ
其它	CDシステム试作机	レーザージャマー	ジャイロバランサー	——

由于前几周目的游戏中，玩家基本已经把主角的各个部分都改造到上限，因此四周目的游戏要点主要在于装备的搭配。在脚部热量允许的前提下，应该充分利用紧急回避与冲刺，这样可以有效回避敌人的射击武器。面对アンチマテリアルD、インベーダーQ这种威力巨大但射速缓慢的武器时，应该多进行横向回避。此时敌人会郁闷无比地发现自己的武器就像用高射炮打蚊子一样苍白无力。但面对ガトリングキャノン类高射速武器时，紧急回避的效果便十分有限。这时需要以敌人为圆心不停冲刺，即使被打中一、两发也不要慌张，敌人的武器很快就会过热。另外连射系武器最大的弱点在于射击时不能移动，假如有レールキャノンD型这类大威力武器时不妨硬拼一下，如果能将敌人击倒的话就赚到了。

流程

前四层应该说还是比较简单，以下的装备足以应付了：

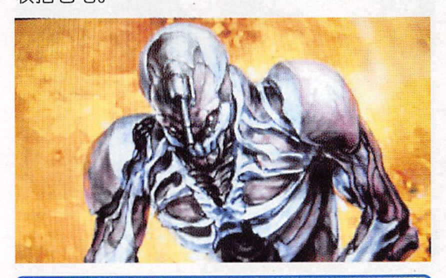
头部：AG-9プラトーン
胸部：耐热物理强化シールド
左手：回转式六龙连炮
右手：回转式六龙连炮
脚部：液冷式冷却机构·改

第一层

本层地图比较小，用上面推荐的装备可以轻松对付小兵。

BOSS战：Mars

本层BOSS左右臂装备都是近战剑系武器，头部是SAAマグナム88。远距离的时候BOSS会使用SAAマグナム88点射，近身则只会使用剑攻击。此BOSS很简单，根本连躲避都不用，反正被打中几下也掉不了多少HP。近身两轮AG-9プラトーン就可以，运气好的话还能一次秒杀。所以说本层BOSS是被我们蹂躏的，慢慢收拾它吧。



第二层

此层小兵多装备的ガトリングキャノン，射速比较快。有几个敌人头部装备プラズマカッター「乙」，攻击力很高且可能将玩家打倒，要注意躲避。

BOSS战：Lycaon

此层BOSS比第一层的厉害一点，而且胸部装备II式对甲ライフル，远距离攻击了得。它的移动速度很快，建议使用回转式六龙连炮配合横向冲刺与其缠斗，大约300发子弹就可以搞定了。



第三层

敌人最弱的一层，回转式六龙连炮几乎一轮就可以把敌人由HP全满打到解除武装度全满，基本可以保证无敌。不过地图稍微大了一点。

BOSS战：Minos

本层BOSS的装备不错，但是能力很弱，只需注意躲避アタックハンマー就可以了。打倒它以后获得リペアシステムΩ，自动恢复HP的好东东啊。



第四层

小兵依然很弱，就不做特殊说明了。

BOSS战：Briareos

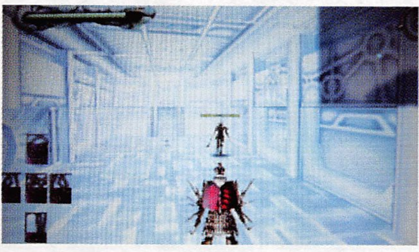
BOSS使用的是高热武器，头部的XI式迫击龙炮相当厉害。还好攻击频率不是太高，使用后

宗鑫	奶奶告诉我：熬不过等待的人不会有幸福，我相信我一定会等到我的幸福的！（比如中大奖，哦，我的PSP、NDS……）
读者资料	17岁，男，654300，云南建水第一中学高64（13）班，兴趣：电脑

总会休息一会。趁它休息的时候用回转式六龙连炮左右交替连射便可以将其轰杀。获胜后可以得到它的武器，虽然攻击力很高但热量也很高，所以不太实用。



第五层



敌人的AI有了明显的提高。装备也精良了不少，很多房间里的敌人都是成批出现的，因此要学会使用游击战术。本层不少敌人装备"Ⅸ式连装榴弹"，被连续打中三下身体各部分就到热量极限了。此外也有不少敌人装备了リペアシステムγ，可以自动恢复HP，因此一定要抓紧时间将其消灭。有些房间的敌人装备了Ⅳ驱逐アサルトMG与MPIMプレデター4，如果被击倒后再吃一组MPIMプレデター4的话很容易挂掉。

BOSS战：Sphinx

推荐装备：

头部：真・穿甲ドリル

胸部：ベアトリ－チェ

左手：ダンテ

右手：雷神

脚部：高机动アクセラレ－タ

本层BOSS使用兼物理攻击与能量攻击的剑，可以发动3连斩。虽然掉不了多少HP，但是热量上升得很快。远距离的时候BOSS会使用レ－ザ－ガン扫射，建议锁定后近身，快速移动到侧面以雷神封住BOSS动作，之后用ダンテ连斩。头部的真・穿甲ドリル攻击力很高，而且攻击方式是突进，脚部过热的时候就全靠它了。



第六层

敌人的AI又提高了一个档次，武器比上一层没有多大差异，但STR高了一些。还是要使用上一层的游击战术，另外就是要注意防御。

BOSS战：Alkmaion

推荐装备

头部：プラズマカッタ－「乙」

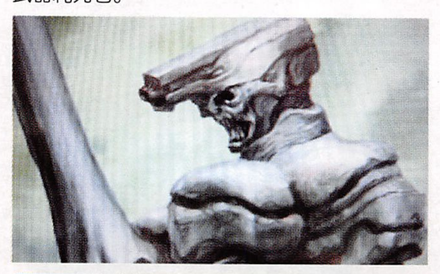
胸部：耐レ－ザ－シ－ルド

左手：MM-3ライオットG

右手：Ⅸ式连装榴弹

脚部：スピ－ドUPシステム

这个BOSS比较烦人，总是追着你跑。要和它保持距离，逐渐消磨其HP。其装备的レ－ルガン「神速」与LOSAT-3 KEM都是攻击力很高的武器，但发射比较缓慢，"神速"发射前更有一个后仰的准备动作，及时回避的话应该没什么问题。基本战术是后紧急回避，拉开距离用高热武器耗死它。



第七层

庞大的地图，敌人的武器有了明显的增强，攻击力也很高。稍不留神就会挂，因此要好好利用记录点补充HP。敌人大多数是远程武器，不推荐硬拼，小心应付就可以了。

BOSS战：Statius

推荐装备

头部：AG-9プラト－ン

胸部：回转式六龙连炮

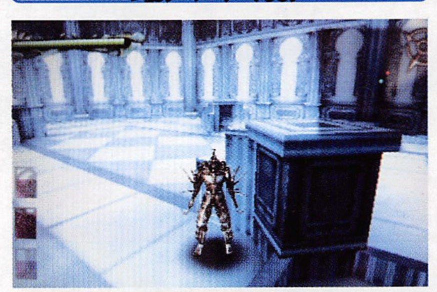
马小龙	悠悠天地，奈何独立苍茫，唯有PG，与我为伴。
读者资料	17岁，男，650000，云南昆明新时代广场北-4-J，兴趣：游戏、音乐



左手：回转式六龙连炮
右手：回转式六龙连炮
脚部：液冷式冷却机构·改

这层的BOSS防御力不是很高，几下就能把它做掉。但是它可以用“雷神”暂时封住你的动作，十分讨厌，所以不能硬拼。总的来说就是拉开一定距离后用射击武器猛攻，华丽地将它淹没在如雨的弹幕中吧！

最终层



地图超级庞大，敌人也都成群结队地出现，而且居然还有雾化效果，看不清远处的敌人。敌人的远距离攻击很厉害，不太容易躲避，不过好在这一层的回复道具比较多，HP和弹药不足时要原路返回中央大厅补给。这里有一个技巧：当你清除某个房间的敌人后，通道上方的灯会变为绿色，表示可以自由进出。但当你离开房间再进入时可能会重新出现敌人，此时只要退出房间再进入便可以令敌人消失。





BOSS战：Gryphus

推荐装备：
头部：AG-9プラト-ン*4
胸部：ミラ-シ-ルド+ム-バブルバックラ-*2或クァンタムキャノン
左手：ベアトリ-チェ*2
右手：ベアトリ-チェ*2
脚部：追加EパックΩ*2+リペアシステムΩ

不愧是最终BOSS，攻防能力都很高，2级武器对它根本没有效果。与它对战是需要技巧的：场地四角有四个小型掩体。站在如左图所示的位置用摇杆调整角度，此时BOSS会喷火攻击。别乱动，火焰都被掩体挡住了，不会伤到你的。3次喷火后接着是两轮扫射，但同样会被掩体挡住。由于后坐力的影响，BOSS会在扫射后横向移动。此时立刻锁定它（注意，在BOSS喷火的时候千万不要锁定，否则会被攻击到的），然后前冲。此时BOSS应该会再次喷火攻击，所以应该迅速紧急回避。之后利用它更换武器的时间差发动攻击。BOSS的攻击力非常高，随便两下就可以令你损失大量HP。不过好在玩家的HP是可以慢慢回复的，因此一轮攻击后要尽快找掩体躲起来，等HP回复后出来再战，否则一定会在BOSS的反击之下欲哭无泪。之前让玩家大量装备盾牌也是为了防备此种情况。只要足够细心大胆与耐心，如上所述重复数次，便可将最终BOSS斩于马下，之后便可以欣赏结局画面了：主角背后生出一对翅膀，它的眼中闪出自由的光芒，展翅飞向天际……



沈一璋	游戏嘛，只要自己感到好玩就行了，不用去在乎别人的评价。
读者资料	19岁，男，200437，上海虹口区运光路60弄10号401室，兴趣：读书、游戏





欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡"你想说的话"中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明"秘技侦探团"（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为"秘技侦探团"。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

NDS 牧场物语 SLG

第一版部分BUG解决方法

本作中BUG不少，不过部分BUG是有解决办法的。建造地下室后进入便死机：解决方法为建立三层后就不死机了。在出门或工作时突然死机而且不能跳过，此时找个屋子进去狂用道具，等体力耗尽后就是第二天了，便跳过了死机。

四川省 海冬

GBA 皇家骑士团外传 SRPG

获得魔女デネブ

雇佣一名个性是N或者C的女性战士，并为她起名为"デネブ"。等MP38、INT35以上并且拥有勋章"子恶魔のささやき"，转职成为ウィッチ，她会变成デネブ。此时她的职业变成"うぃっち"，成长率比一般的魔女要高、说得敌人的成功率也相对较高，但デネブ无法转职成其他职业。

队伍中只能有一位デネブ，但是除名后可以用同样的方法再次找到她，如果对能力成长不满可以用这一招重新练。

GBA 指环王3 王者归来 ARPG

利用BUG提升攻击力

要有一把双手武器、一个盾，装备双手武器后再装备盾，会发现武器的攻击力还存在，再把双手武器装备上，攻击力会继续提升，反复如此可以拥有很高的攻击力，无论是初期还是后期都是很有用的。

但是这个BUG只对阿拉贡、艾尔文、基姆利这三个可以用双手武器的人有效。

单机装备复制法

首先要有一个空白记录，把要复制的装备放到树洞中，然后把档存到空白记录上，不要在原记录上存档，直接退出。再次进入游戏后会发现树洞中不但有复制的装备，而且身上的装备还存在。

GBA 魔法假日 RPG

挂机练魔法等级

这个方法主要是利用属性相克，需要练级的几个人物必须要存在相克关系，要学会打消精灵的魔法，而且每回合恢复的MP要在打消魔法消耗的MP之上。找个敌人弱的地方来进行练级，由于人物的速度会影响行动顺序，所以哪个人物召唤精灵，哪个人物打消精灵一定要安排好，特别是召唤的精灵和敌方同属性，避免召唤后被敌人利用，而打消精灵的人物空放魔法。如果带了使用爱魔法的女孩，可以让她一直使用全员HP恢复的魔法，确定召唤精灵、打消精灵这一系列动作可以循环后，找东西把GBA或SP的A键压住，然后就可以做其他事情去了。

在游戏中后期用这种练级方法时可以使用召唤两个精灵的魔法，这样会更快些。

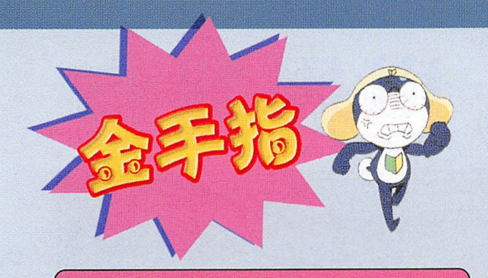
隐藏魔法获得方法

爱魔法：和自己同属性的5个人通信后得到。

暗魔法：与100个人通信后得到。

光魔法：所有属性的所有魔法全学会后得到（包括爱、暗魔法）。

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。



魔法老师涅吉 RPG

全场景选择

03004EE0	05

全卡片

43004FCC	E3E3
00000098	0001

所有道具99

43005064	6363
00000034	0001

全队员

03004EF81	01FF

不遇敌

03000684	01

全员HP999

03004F86	03E7
03004F8E	03E7
03004F96	03E7
03004F9E	03E7
03004FA6	03E7
03004FAE	03E7
03004FB6	03E7
03004FBE	03E7

全员快速升级

03004F88	0000
03004F8A	0000
03004F90	0000
03004F92	0000
03004F98	0000
03004F9A	0000
03004FA0	0000
03004FA2	0000
03004FA8	0000
03004FAA	0000
03004FB0	0000
03004FB2	0000
03004FB8	0000
03004FBA	0000
03004FC0	0000
03004FC2	0000

战斗中HP999

03001608	03E7
0300160A	03E7
0300160C	03E7

芝麻街弹珠台 TAB

游戏次数

0300347C	09

分数最高

03001140	05F5
03001142	E0FF

选关

0300685F	00
0300685F	01
0300685F	02
0300685F	03

蝙蝠侠前传 ACT

无限生命

02008170	62

全副武器

0200817B	01
0200817C	01
0200817D	01



金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

一机在手，世界我有

当上世纪80年代初第一台简陋的GAME&WATCH诞生时，恐怕不会有人想到掌机游戏发展会在短短几十年的时间内进入声光迷离的世界；同样，当我们还凑在一个局促的屏幕前“指点江山”的时候，恐怕也不会想到如今“一机在手，世界我有”的便捷。

何为游戏，按照广义而古老的定义来看，游戏无非是人类交互性的一种娱乐，游戏的本质便在于交流，不管是人机交流还是人人交流。机械的交流毕竟是程式化的，可以以某种方式来加以预测的，只有人类之间的交流才会充满变幻莫测，所以，比起模拟人类智能的人机交互，更加复杂的人人交流显然对于玩家有着更大的吸引力（这也可以用来解释MMORPG在我国的盛行吧）——因为，人类追求的极限是娱人，而不是自娱。

娱乐的分化终归还是走向了两个方向，一个是网络化的游戏，另一个是游戏化的网络。乍听起来有点玄妙，说穿了也是个很简单的东西——不管是TV游戏，掌机游戏，乃至标榜交互的PC游戏，在本身的技术实力达到某一层次后，都不约而同地将网络拓展作为了发展的重要目标，——此为“游戏的网络化”，不管是无线还是有线，广域还是局域，追求的终极目标只有一个，借助游戏的虚拟平台，实现人与人的交流。另一方面，在人们已经建立起来的诸多沟通渠道中，开始有游戏涉足，一个典型的代表便是手机网络，最初为信息传播而建立，现在也开始迈向多元化的娱乐——其中极其重要的一种，便是游戏。

无论是网络化的游戏，还是游戏化的网络，目的只有一个，尽可能地为人类实现“随时随地交流”的梦想，这一梦想的最好实现途径不外乎两条：一是掌机游戏的网络化，一是手机功能扩展化带来的游戏的多元开发。

Chapter one：网络化的掌上游戏——掌上主机的前世今生

从电子游戏被设计出来的初始，追求“多人娱乐”这一点就从未被忽视，即使是为了“随时随地”游戏而被设计出来的掌机也不例外，除了便携外，最重要的一点便是“如何与朋友交流自己的游戏成果”，“能够实现对战”，正是这些简单的愿望，将掌机游戏的发展一步步地引向无比宽广的网络化世界。即使是现在如此五彩斑斓的PSP与NDS，也能够看到这两个简单愿望在其身上烙下的深刻印记。

黎明——划时代的2人联机

上世纪80年代初期，一种名为GAME&WATCH的“游戏机”便进入了玩家们的视野，这台“主机”真正让玩家们实现了“随时随地玩游戏”的愿望，不过正如其名，与其说GAME&WATCH是一台游戏“主机”，倒不如说它是一块“带有游戏功能的手表”，不能更换游戏恐怕是GAME&WATCH最大的缺憾，即使这样，也有不少玩家沉浸在“游戏钟表”所带来的简单快乐中，不过，在当时那种粗浅的环境下，既无游戏可更换，恐怕也没有人可以想到要相互交换游戏乐趣。

这一状况的真正改变还是在1989年的4月另一台游戏机发售。这台主机不仅让玩家们实现了不管在何时、何处都能玩到游戏的愿望，还有两项“重大突破”：一是利用卡带形式实现了游戏的可更换性，二是实现了具有划时代意义的联机对战。这就是任天堂后来大名鼎鼎的GAME BOY系列，当时，和主机同时发售的游戏有《超级玛里奥》、《棒球》等4款，从游戏的角度来说，它们是成功的，但对于掌机网络化的推动来说，它们还是蛋壳里那只未孵化出世的丑小鸭。

杜博闻	对我来说，游戏不只是游戏，它已经变成我传递、交流、发泄感情的一种媒体。
读者资料	17岁，男，110031，辽宁沈阳皇姑区120中学高一2班，兴趣：听音乐

里程碑《俄罗斯方块》

应该说，到现在家喻户晓的《俄罗斯方块》才是真正勾起人们交互欲望的一款游戏，这款比GAME BOY稍后2个多月发售的益智玩具不仅为后来的TAB游戏奠定了基础，更重要的是，它让玩家们找到了另一种乐趣——对战。

从大型对战电玩上移植到掌机的这一游戏迅速掀起了人们购买GAME BOY的热潮，这款杀手级游戏不仅仅让GAME BOY赢得了市场，更带动了一种名为“对战用的通信线”的周边用品的普及。两个人，一条线，这大概就是掌机上面最早的“网络”了吧。但是，在当时来说，大多数的人们并没有看到这根看似简单的数据线将会给掌机界带来怎样的变革。毕竟，仅就当时的网络普及率来说还是很难让人从这个数据线上看到掌机的未来。但是，这个数据线却正代表了当时人们对多人互动掌机游戏的一种渴望，也为今后掌机的网络化留下了一粒种子。



发展——2人到4人的突破

上世纪89年、90年，连续两款掌上主机向GAME BOY发起挑战，那个花瓶一样的LYNX不提也罢，其中由世嘉制造的GAME GEAR倒是注意了将掌上游戏机的扩展性作为了卖点，除了对战线以外，GG最著名的“创举”就是将GG接上分开卖的调频器收看电视，虽然这也可以视之为一种网络扩展，不过始终用途不大。游戏机是用来游戏的，这个观念在当初还是一如既往的单纯。后来虽然又出现了同样可以看电视的PC-Engine LT，不过也因为超低的性价比成为业界的笑柄（有“笔记本”之名无笔记本之实）值得一提的是，正当LUNX和GAMEGEAR向GAMEBOY发起挑战的时候，任天堂却又走在前面，90年11月，GAMEBOY发售了一款名为《F-1赛车》赛车的游戏，这款游戏首次实现了4人同时对战。

里程碑《F-1赛车》

作为首次在掌机上实现4人同时对战的赛车游戏，《F-1赛车》给玩家们带来了极大的新鲜感，同时也让更多人参与到同时游戏当中。虽然只是从2人增加到4人，不过这也是“掌机网络”的一次跨步。但是，虽说可以4人对战，但该游戏要求必须具备4人用的转接器，确实有点不方便，这一缺憾使玩家们深刻地感受到，掌机的世界原来可以变得如此宽广；同时，也让游戏制造厂家们体会到了网络化交互形态游戏对玩家们的吸引力。

让乐趣不单存在于游戏本身，成了游戏制作人们开始思考的问题。

混战——交互性游戏拯救主机

经过一段时间的发展，任天堂的GAMEBOY虽然在市场上赢得了玩家们的芳心，但是已显露出疲态，在对手的步步进逼之下，靠着降价在继续占有市场的做法显得颇有些心有余而力不足。虽然不断在变换色彩，继续推出游戏，并靠着明星广告拉高人气，但任天堂自己心里明白，GAMEBOY需要一款极其优秀的游戏来挽救它的生命，然而这款游戏应该以怎样的形态来获取玩家们的芳心呢？更甚之，它还要肩负起带动主机销量的重任。

当时，任天堂的GAMEBOY普及已经上千万，正是这样的基础，让任天堂想到了“让游戏不仅仅是独自玩乐的东西”。所以，就有了“只有通过沟通才能获得快乐”的《口袋妖怪》。

里程碑《口袋妖怪》

很多人都说任天堂的《口袋妖怪》是一个吃钱妖怪，很多人也津津乐道于一款游戏拯救一台主机的神话，GAME BOY的复活确实像一场梦幻，同时，这只神气的怪物究竟怎样吃钱也成为许多游戏制作人乃至玩家感兴趣的话题。

诚然，和当时的普遍技术相比，《口袋妖怪》平平无奇，即使是进化到了GBC、GBA的平台上，它的声光效果也绝对只能算中等，重要的是——这款游戏如果仅仅只有你一个人游玩，那几乎是难以得到什么乐趣的。《口袋妖怪》的成功秘诀和快乐根源就在于联机，在于许许多多

张顺利	掌机随时随地改变一切，一切皆有可能。
读者资料	23岁，男，300222，天津河西区苏州道积庆里21-609-612，兴趣：电脑、掌机

人制造的一种群体化潮流，虽然那时候的GAMEBOY仍然只能最多支持4人同时联机，但是，口袋妖怪却能通过这个简单而又充满变数的2人联机组合不断地得以传播，而纷繁众多的妖怪们也成为大家竞相比较的对象，简单的联机世界，因为多人的两两传播，最后形成了遍及全国乃至全球的“妖怪热”，在玩家们相互交换自己妖怪的同时，任天堂又巧妙地设置了极难得到的“梦幻妖怪”，继续在玩家们中间制造话题，最终将《口袋妖怪》的交流乐趣推向了顶点。



恐怕也是从那刻开始，以任天堂为首的一批掌机游戏厂商看到了这种多人小范围交换游戏数据带来的乐趣，而任天堂更是也深刻意识到了一张“便携式”的网络对于推动掌机普及的重要意义。从那时起，任氏将掌机联机进行到底的构想已经逐渐开始行程并付诸于实践。

扩张——多样化周边登台唱戏

《口袋妖怪》的成功真正将任天堂送上了掌机世界的霸主地位，任天堂的GAMEBOY也总算进入了一个暂时安稳的时代，利用这个喘息的时间，任天堂也开始注意对GAMEBOY的延展性进行开发，就当时的技术和GAMEBOY本身的性能来说，要一时半会间实现多人突破实在是件不太可能的事情，任天堂一边把希望寄托在下一代掌机身上，一边加紧对GB“残余能力”的“榨取”。

一方面，任天堂推出了GAMEBOY的进化品种“GMAEBOY COLOUR”，另一方面，各种形态各异，功能独特的周边设备也不断登台唱戏。诸如POCKET摄影机之类，只要将它插入软件插槽，就能让GAME BOY变身为小型摄影机。由于镜头可进行180度旋转，因此也可一边观看画面，一边进行拍摄。虽然解像度相当低，不过也给当时的人们带来许多乐趣，成为一时的话题，又比如POCKET打印机，只要接至GAME BOY，可以将使用摄影机所拍下的图片打印在贴纸上，让“与朋友交换贴纸”也成为掌机的乐趣之一。另外，任天堂还专门发售了一些可以用于打印贴纸的游戏，让这项功能不成之为花瓶。

虽然这一段时间GAMEBOY上并没有特别出彩的游戏推出，但是这些五花八门的游戏周边也给玩家们提供了不少交流的乐趣，就GB的性能来说，这也是最大化的网络延展了。任天堂也意识到，要取得更大的网络扩展空间，必须寄希望于下一代主机。



阶段总结：有限空间的奋力扩展

在GB阶段，受机能限制，掌上游戏机的网络化扩展空间实际十分狭窄，最多也仅能够实现4人同时连线对战，但这种简陋的对战或交换资料却指明了一个方向——游戏是为了与别人共同获取快乐而存在的。我们都应该向这一时段的掌上主机们致敬：它们在如此狭小的空间之内奋力地开拓，并且为玩家们带来了如此广泛的快乐，同时，给后来的新型掌机的制作创造了这许许多多的奇妙灵感。

徐振家	PSP是一部矛盾的机器，能吸引眼球，但真正让玩家体验到便携的掌机乐趣的，还数DS和GBA。
读者资料	17岁，男，201318，上海南辉周浦高级中学高一4班，兴趣：音乐、掌机、《PG》

飞跃——向PDA靠拢的GBA



从GBA诞生的那一刻起，不管是官方或者非官方，对于它"剩余价值"的"榨取"就一刻也没有停留过。虽然这还不是一台真正能够上网的掌上主机，但是，借助与电脑的连接，下载数据，上传资料，实现某些与PDA相似的功能已经绰绰有余。作为一款某一时代的"王者"掌机，全世界销售超过3500万台的巨大市场也促使商家们为其开发了包罗万象的扩展周边，从MP3到照相机，从电视套件到遥控机器人……扩展性的飞跃发展让我们从GBA身上看到了掌机网络化实质性飞跃的曙光。

GBA的网络扩张之路，要得益于其发售后不久问世的一种名为烧录卡的东西。站在官方的角度来看，也许他们并不太欢迎这种"发挥空间巨大"的玩意，但对于普通玩家和"别有用心"的某些动手者来说，烧录卡无疑为他们提供了一个绝佳的实验场地。一根线，一张卡，将GBA烧录卡带与PC相连接后， 一时间，群众对GBA用软件的的"研发"情绪到了空前高涨的地步，不仅实现了GBA上阅览漫画、小说等电子书，或是听MP3，甚至用电影卡实现了GBA上"看电影"的梦想（尽管解像度和流畅度都还有待提升）。虽然任天堂官方推出了可以用来下载电影观看的专用电影卡，不过，似乎是一些非官方的产品因为较高的性价比而更加受到玩家们的追捧。——随后，网络上又涌现出一大堆用于GBA电子相册制作、GBA操作系统、GBA电子词典的软件，通过这些软件，以及GBA烧录的下载写入功能，玩家们实现了在DIY的乐趣，和在GBA上与同伴们分享成果的乐趣。虽然大多数扩展性周边并没有得到任天堂官方的认可，不过却受到了玩家们的一致欢迎。

值得一提的是，大概是受到了GB时代掌上游戏机接入视频的影响，任天堂更是别出心裁地借用一款名为Nintendo Game Boy Player实现了将GBA转化为GC手柄，从而实现电视屏幕上的四人同乐。

里程碑《赛尔达传说：四支剑》

对于GBA的联线对战游戏来说，《赛尔达传说：四支剑》可能不是最优秀的一个，但绝对是最独特的一个，以转接器将GBA变成GC的"手柄"进行操作，并开启崭新要素，相信对于许多既拥有了GBA又有了GC的玩家来说是相当有意思的一件事。在硕大的电视屏幕上实现乱斗，虽然是在掌机网络化扩展愈演愈烈的现在，其4人连接的"原始"的网络也有其简单的乐趣。



挖掘——只见传言不见君

相对于发烧友的自主研究，一些日本厂商对于GBA网络延展性的开发显得更加现代感十足，DIGITAL ART会社就曾宣布过一款GBA用的可视电话卡"CAMPHO ADVANCE"，据称将该卡插入GBA卡带插槽并连上电话线后，就可通过卡上的摄像头和附带的耳机话筒与对方进行视频电话交流，虽然CMOS自带摄像头只有大约11万像素，仅可显示每秒5帧的影像，但"用GBA来打电话"也可称得上是掌机迈入网络社会的一蹒跚学步。不过，这种可视电话卡据称需要通过专用AC电源供电，而且折合一千多元人民币的售价并不便宜。

另外值得一提的是，据传任天堂也在GBA发售的中期公布过一款GBA专用的无线通讯装置。从资料看来这是一个外接于GBA对战线连接孔的无



李文哲	唉，快出PSP和NDS的模拟器吧，咱也只能玩玩这免费的玩意了！
读者资料	17岁，男，830001，新疆实验中学2006届4班，兴趣：游戏、动漫



线通讯装置，能让GBA以无线资料传输的方式，传递GBA至GBA的游戏资讯，甚至未来还可能以红外线或无线蓝牙通讯方式，让GBA能与手机、PDA、电脑连线进行资料传输。同时期还有一家美国的外设厂商X-TraFun公布了一款新式的GBA卡带，据称可以让手掌机GBA成为无线互联的工具，并在网络上公布了图片。据称此卡带应用了时下最时髦的无线通讯技术“蓝牙”完成，可以通过一定设置使GBA上连入真正意义上的互联网，进行多人游戏，发送信息和电子邮件等。因为借助了“蓝牙”技术，这款卡带据说还可以使用其它X-TraFun设备在100米之内进行点对点连接，通过“本地网络”或局域网最大支持7人同时互传。并且该设备为即插即用型，十分方便。不过最后受限于国内信息渠道，这些消息也不了了之。随后NDS与PSP发售，其不需借助任何特殊周边的无线通信功能已经吸引了绝大部分玩家的注意。

阶段总结：离网络只有一步之遥

总的来说，GBA虽然在市场上存在的时间很长，性能就GB而言也有着大幅度的提升，但仅就掌机的网络化而已，GBA并未迈出实质性的一步，也许是由于环境和技术使然，也许是任天堂已经将希望寄托在下一代的主机之上。虽然通过PC平台GBA实现了数据的下传和上传，毕竟，这还不是真正的“上网”，一切的因素让GBA成为掌机网络化路程上的一位匆匆过客，但就在它的前面，是天边的一线曙光。

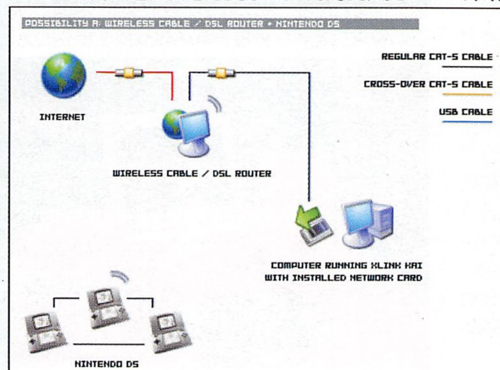
大成——NDS内置无线网络

如果说从GB乃至GBA时代掌机的网络化发展还被局限于硬件条件，那么最新的次世代掌机NDS与PSP则是充分享受到技术飞跃所带来的“甜头”，从这一刻起，掌机网络化终于不再曲折迂回，而是径直走向了INTERNET的康庄大道，以及完全无线的便捷。

相比起GBA上只闻其声不见其影的“蓝牙”无线通信周边，NDS和PSP的无线通讯来得异常直接，从NDS和PSP所公布的硬件支持就可以看出，它们的东家是早已打定了主意要将之作为卖点的，果然，刚一发售，NDS与PSP就不约而同地打起了“网络仗”。

从来是将“互动”作为重要卖点的任天堂，在NDS的设计之初就考虑到了“如何简便快捷”地进行联网游戏。顺理成章地，任天堂新掌机NDS除了具备双屏幕、触控笔、麦克风语音等功能之外，内建无线网路也是NDS掌机的大卖点之一，在大约百米的范围内，NDS允许16个人同时利用NDS内置无线网络进行数据交换，或共同游戏，这种通信绝不是仅仅GBA上的通信对战改为了无线而已，GBA的无线通信还增加了一项功能，即下载，NDS有无线下载功能，这使其可以接收程序并且执行，即使是多人游戏，也甚至不需要多盘卡带，利用“下载”这一指令就能从插有卡带的NDS获取需要的数据，实在是很方便又贴心的设计。

这还不算完，任天堂的另一“贴心”设计就是同样内置于NDS中的CHAT软件，甚至能够在NDS是制造出类似“聊天室”的气氛，让最多16个人利用手中的触控笔，进行涂鸦式的轻松对话，对于广大玩家来说，真是又轻松又实用的好玩意。



到这里，任天堂的“百宝箱”还没完，今年1月底，任天堂又放出了风声，称打算针对NDS设计更大幅度的无线网络服务，就类似微软针对XBOX所设计的Xbox LIVE网络一样。

从NDS的性能和技术层面上来说，实现这样的网络对于任天堂来说是完全可能的，因为其在NDS中所内置的即时区域网络功能，支持目前最广泛的802.11b规格，这就意味着，只要在提供无线上网的热点，就能让NDS掌机连接Wi-Fi无线网络，

王禹	郁闷，买了NDS后将GBASP送人了，之后……NDS报废了！两手空空……用心保养自己的机子吧！
读者资料	16岁，男，236000，安徽阜阳第一中学高一10班，兴趣：TV游戏、高达、机战、睡觉

（大家不妨想象一下笔记本的无线上网操作）。

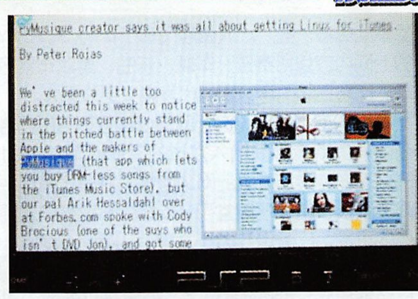
话又说回来，任天堂为玩家们提供类似XBOX-LIVE一样的大型网络并非"免费的午餐"，同样，任天堂可能会比照对XBOX所设计的Xbox LIVE网络一样，以"收费"方式限制玩家登陆大型网络，不过这笔收费用来规划网络伺服器，提供更稳定的无线网络环境，不过对于玩家们来说，需要考虑就是性价比的问题了。

另外有玩家有疑问，既然NDS所内置的是特定的局域网络，那么是不是与连上真正的INTERNET网络无缘呢？富于创造性的周边厂商们早就替玩家们思考了这一问题，就在任天堂公布计划针对NDS推出大幅度无线网络的不久，一家名为TeXLink的英国公司就表示将发展出一套名为"XLink"的软件，能让NDS辗转通过电脑连上国际网络，这就意味着：只要在电脑上加装能接收802.11b无线讯号的接受器，之后透过电脑连上互联网络，一样能达到让NDS连接上互联网络的目的。

相对于NDS强调简便的多人局域通信环境，更具现代感的PSP似乎打定了注意要率先争夺广域网上的地盘，从PSP的设计资料就可以看出，与其说这是一台掌上游戏机，不如说这是一台移动式娱乐终端，SONY始终在不断淡化PSP作为游戏机的功能，而强调它多方面的适应性，这种感觉，大概可以用一句"新时代的WALKMAN"来加一概括。

挑战——PSP率先攀上网络？

同一心一意做游戏的任天堂不同，PSP对于"旁门左道"的开发一直有着更大的热情，正在NDS抱着双屏幕和触控笔津津乐道于新游戏形式的创新时，SONY却在致力与UMD电影、PSP资料传送功能等的开发，从玩家拿到手的那一刻开始，不需要更多的周边辅助设备，PSP就已经内建了影音播放，JPG格式图片浏览等多种功能，甚至，PSP所附带的储存系统，也具备了资料的复写更新功能，并且可以更换扩充——这一切给人们传达的信息是：PSP是一台时刻为上网做好



了准备的主机。由此，PSP发售后仅仅2、3个月，其上网功能就已经被许多发烧级的玩友用来尝试获取官方网站的最新升级资料，因而引发了前段时间颇为瞩目的"PSP升级文件泄露"事件，虽然SONY官方急急忙忙地发表声明要求玩家暂停下载以免给主机造成不必要的损坏，但是玩家们高涨的热情岂是如此简单可以浇灭的，据传，在升级文件泄露事件中流出新版系统文件大约14MB，执行方式是将该更新档储存于MS Duo记忆卡的特定目录下，开机后进入记忆卡游戏启动项目即可启动。根据一些实际执行过的玩家表示，该资料新增了语音宣读功能、电子计算机器功能、语音交谈功能等，同时，该更新档案还附带了PSP的专用电子邮件阅览程式和PSP专用浏览器等让人"浮想联翩"的程式，虽然已是今年初的事情了，不过可以由此看出，SONY对于PSP的网络功能开发早有准备，只不过——在一个未成熟的时机内被渴望早日"尝鲜"的玩家以一种不恰当的方式获取了。这种尝试也使不少玩家付出了代价——尚在测试阶段的软件损坏了PSP的系统功能。不过PSP的网络功能对玩家们的吸引力也可见一斑。

虽然PSP具备无线上网的条件，但显然遵从现在的无线上网形式那冗长的代码对于普通的玩家来说还太复杂了一点，如何简化上网手段也成为SONY所考虑的首要，这时候，一款普通游戏《磁浮飞车》的公布就显得有些划时代的意义了。

里程碑《磁浮飞车》（Wipeout Pure）

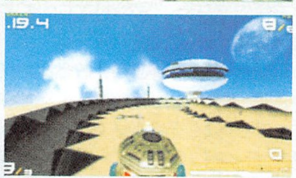
相对于《磁浮飞车》这个中文名，可能更多的玩家对于"Wipeout Pure"这一英文名称更为敏感，从游戏的角度来说，这款今年4月中旬发售的PSP游戏无甚稀奇，但其作为PSP上的首款（同时也是大陆玩家接触得最多的一款）上网用游戏。在这款游戏中，SONY公司成功与NEC公司合作，创造了一种简单的PSP上网方式。同时推出的还有《德比赛马时代》（对于我国玩家来说，似乎接触到的"Wipeout Pure"上网实



林城	哎，DS才买了两个星期就丢了，希望各位玩家保护好自己的主机，这个世界"天下有贼"呀！
读者资料	16岁，男，137000，吉林白城，兴趣：篮球、游戏

战模式更多一些）。《磁浮飞车 Pure》属SONY自行制作，它的上网内容包括赛道、车辆、乐曲、游戏布景等内容的更新下载。比起实际内容，它的代表意义更为重大。





就目前来说，无线上网的权限管理与加密等措施是相当复杂的，上网者必须输入冗长的SSID代码，同时这也给NDS和PSP这样的具备无线上网功能掌机制造了障碍，为了早日争夺网上蛋糕，所以任天堂与 SONY 都积极投入简化无线上网操作的研发，任天堂致力于大型专用网络的铺设，而SONY则关注与这一领域技术领先厂商的合作。据了解，到目前，PSP已经推出到1.5版的系统了，值得高兴的是，对于中国玩家来说，利用《磁浮列车》的某些改进功能使PSP上网已不再是神话。——不过这也并不意味着简单，要让PSP上网，首先你得弄懂一些基本的东西。你得有一台能上网的电脑、一台无线局域网的路由器，当然，还有最重要的PSP和“Wipeout Pure”软件。具体上网方法网上可以搜索到，《掌机迷》中也有介绍，有PSP的金主们可以参看。不过如同手机收看新闻须用到专用的浏览器一样，PSP上网也需要专用的浏览器，这对于PSP的版本有一定的要求，大家在准备上网的时候也需要注意。

阶段总结：网络离我们还有多远

对于PSP与NDS而言，上网是在情在理，也是“顺应民心”之举，毕竟我们盼望掌上网络已经盼望得太久（笔记本电脑除外），虽然GBA让我们看到了一线曙光，那转眼而来的NDS和PSP终归更实在一些，现在，国内一些较为“前卫”的玩家们已经开始尝试PSP上网的实战，不过，即使是在日本、欧美等发达地区，PSP和NDS离大规模普及上网还有相当的距离，对于我们中国玩家来说，除了硬件设备的普及外，更重要的还有语言难关，期待即将上市的神游NDS，希望这一位先行者能够在未来开拓中国的掌机网络市场。

Chapter two：游戏化的网络——手机搭台娱乐唱戏

随着近年来中国PC游戏的异军突起，游戏向着其他领域渗透的步伐也在加快，其中一个重要的领域便是手机网络。手机，本为信息传播而诞生的产物，因为物质条件的提升，而逐渐涉足娱乐乃至游戏的市场，中国的手机游戏市场历史并不久远，但却发展极其迅速，自彩屏手机在我国普及以来，任意点开一门户网站，无不见手机游戏铺天盖地的浮动广告，其之红火，可见一斑。

新宠——短信之后，游戏崛起

在手机游戏兴起之前，中国还是一个“短信统帅天下”的时代，一方面，手机话费居高不下，另一方面，技术限制使得在手机上运行大规模游戏还是天方夜谭，偶有小猫两三只，也是些“贪吃蛇”、“俄罗斯方块”一类的“历史产物”。——认真推算起来，手机游戏真正一窝蜂兴起的时期大概还是在2004年。在此之前，即使有勉强可算手机游戏的东西，也基本上是以文字的形式进行游戏，这一点颇似PC上最初兴起的文字MUD，随后，手机游戏走过了嵌入式游戏、可下载单机版游戏的路程，最终迈向了如今的大型手机网络游戏。

手机游戏市场巨大，但也并非无门槛的，对于我国国情而言，最大的限制无非是对手机性能的要求——只有具备了Java、BREW等功能的手机才能玩到画面精彩，音效逼真的高素质游戏，一方面，拥有此类游戏的用户并不在多数，另一方面，手机游戏需要的下载更新等操作，用户的认知程度并不高。此外，如果是网络运营手机游戏，那么还涉及预置、计费等一系列问题。这时候值得一提是《三界传说》，第一款手机上的网络游戏。

周荣波	《天地之门》请快点打开吧，我等你已经等疯了。
读者资料	16岁，男，361000，福建厦门兴隆路644#-401，兴趣：玩

里程碑《三界传说》

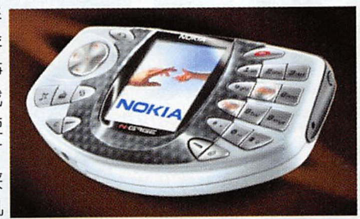
时光追溯到2004年夏天，作为首款手机上的联网游戏，《三界传说》捆绑摩托罗拉手机上市了，相对于短信版《三界传说》的一种创新，新版的《三界传说》将破天荒地出现了精彩的二维画面，拥有41个华丽的场景,演绎雪山、方寸、月宫三大门派的较量。游戏采用包月的收费形式，包月费为20元，游戏包括20个小游戏，游戏捆绑于一款MOTO手机推出，玩家不需要其他下载。

跃进——新一代快餐文化

当中国人正在大肆拓展网络这种东西的时候（如同现在的PC网络游戏大行其道），国外的手机制造商们显然更专注于游戏本身的开拓，其中一个典型就是诺基亚的怪物N-Gage。

里程碑 诺基亚 N-GAGE

与手机游戏的发布速度相比，显然这一款划时代的“游戏手机”在业界掀起的波澜更为壮阔，作为诺基亚众多产品中第一个“手机游戏机”，N－Gage从一出世就受到了广泛的关注，许多人一致认为N－Gage将开创一个新的娱乐消费市场——因为它可能将获得手机发烧友及掌上游戏发烧友的双重支持。在这款游戏手机还没有正式上市时，美国Activision、Eidos、THQ、以及日本的世嘉、TAITO等游戏开发商都已经宣布加盟为负责提供游戏软件。而其中最有名的要算《古墓丽影》了。直到如今，劳拉与N－Gage的大幅宣传海报仍深深地印在玩家们的脑海里。不过所谓成也萧何败也萧何，正是由于自身定位的不明确，N—Gage一上市并没有博得想象中那么高涨的掌声，价格也频频跳水（在美国上市不到2周就跌价1/3），如今1000多元的售价，我国绝大多数玩家相信也能够消费了。



正因为手机的市场的快速发展趋势和巨大潜力，一些手机网络运营商也将目光投向了这块蛋糕，开始推行收费的游戏下载业务，同时，国内的手机游戏制作小组也如雨后春笋般冒了出来。一些厂商的试水成功立刻带动了后来一批游戏制作厂商的跟进，因为手机游戏对技术要求并不是苛刻，使得中文游戏也能够大行其道，一方面，一些著名PC游戏厂商开始尝试在手机上推出其招牌作品的续作，如《仙剑奇侠传》、《圣女之歌》、《剑侠情缘》的RPG系列游戏的手机版，另一方面，一些小厂商则开始尝试以手机为平台开发一系列轻松休闲的小游戏，提供给手机厂商或是网络运营商。与此同时，一些网络上的著名FLASH游戏也被改编成了手机游戏，供玩家们娱乐，可谓百花齐放。不过，另外一比较“阴险”的发展趋势即是应用于游戏的网络游戏，不仅游戏下载收费，每次进入游玩时还必须连通手机网络，这流量和游戏下载可是要双重收费的呀！再有做得阴一点的就是某些厂商打着追求画面、游戏性能的幌子，在游戏的流量上做细微的设置，画面是好看了，可是进入游戏要1分钟，下一个指令再要1分钟，一场战斗打下来，说不定已经花去10多分钟了，这一个游戏玩下来，流量的收费谁受得了啊，对于我国这样的手机消费市场来说，收费毕竟是极其敏感的一环。所以，一个手机游戏是否能够被大众所接受，其“容量”就尤其受到关心，“短小精悍”的游戏总是受欢迎的，中国人的娱乐消费还没有膨胀到可以不看价钱的地步。

阶段总结：规模操作对精耕细作

比起NDS与PSP之上“精耕细作”，国内市场上的手机游戏则显得有些功利和毛躁，不过，这也符合手机这一载体的特质，便携，轻松，适可而止。——没有人会像捧着NDS或者PSP那样捧着手机一玩就是半天，说白了，手机就是提供给您上班下班坐车、等人时无聊打发时间的工具，随时开始，随时终止，说得高雅点，这又是一种新兴的文化快餐罢了，就像零食——没它也能过，但就是少了那么点味儿！

综述： 不管是掌机游戏的网络化，还是游戏向着手机等网络领域侵袭，目标都只有一个，就是自由地实现“随时随地与大家一起娱乐”，一段时间看起来，PSP与NDS这样高素质主机的网络功能对我们来说还有些遥远，但手机游戏却离我们很近，至少起到一个望梅止渴的作用吧。建立一个大规模、高素质、随时随地共同娱乐的平台并不是一件简单的事，但也不是一个遥不可及的梦想，我们现在所需要的就是等待，毕竟希望的门已经打开了，网络五彩斑斓的色彩就在我们面前，剩下的，就是迈出那实质性的一步而已。

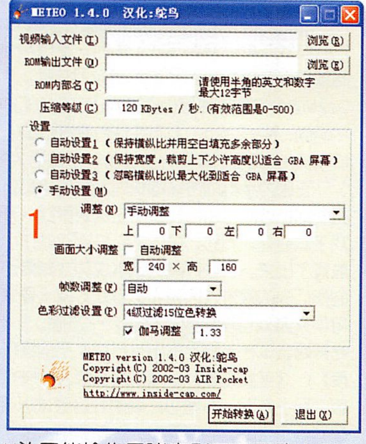
文/ 转生之炎　责编/雪人



PSP打着21世纪Walkman的大旗开始在神州大地上逐渐普及，而我们手中的GBA似乎已经开始迈向风烛残年，等待着它完成历史使命而被封存的一天。可是，当PSP炫耀强大的媒体播放机能的同时，你有没有想过即将退役的GBA也有播放电影和音乐的能力呢？通过一定的工具软件支持，我们完全可以通过鼠标的简单拖动点击就把它改造成一台20世纪的Walkman，如果处理得当，效果绝不比目前尚卖2000多RMB的PSP逊色。本文将为你详细介绍在GBA上播放电影的音乐的方法。

一、电影篇

说起在GBA上播放电影，还有一小段曲折的历史。限于技术原因，早期的GBA游戏都没有真正意义上的开头动画，只有部分有一小段即时演算的2D画面，当时要在GBA上DIY播放影像片断不得不借助一个被称作“虎头”的小工具，用起来也十分不方便，每一幅画面都要经过手工处理，做一小段电影往往需要数十小时，往往还会出现声画不同步的情况。官方发售的第一款带电影片头的GBA游戏是《指环王2双塔》，在同名电影首映前发售了这款游戏，加入了两段电影画面，许多指环FAN为了能抢先目睹电影画面而购入了这款游戏，厂商为了赚钱可谓费尽心机。



现在做一段能在GBA上播放的电影已经不是什么难事了，各种转换工具也开始走向成熟，在这里介绍一个叫做“Metro”的工具，最新版本1.40，国内的论坛上目前已放出了汉化版。

打开Metro[图1]，第一项是选择片源文件。这个工具支持AVI、MPG、MPEG、WMV等常用格式。在播放之前需要找到这些格式的影像片断，如果找不到，可以从网上下载些RM格式的片断再转换，但效果可能会差一些。电脑配置不高的朋友尤其要注意，媒体文件转换时耗资源相当厉害，内存不到256M的话，还是尽量找现成的吧。另外还要注意空间的使用，AVI文件的个头相当惊人，几分钟的影片会耗去1G空间。第二、三项分别是选择输出路径和文件名，在压缩等级里输入的是图像码率，码率越小生成的文件越小，图像质量也越差，范围是0-500，不过低于32时会发生反弹，生成更大的文件。一般

电子DIY-CalcMeteo

Meteo计算工具 V1.01

指定卡带容量计算最佳图像码率 计算

卡带容量：256 Mbit 电影长度：0 时 13 分 0 秒

2

最佳图像码率约为：32 k/秒

指定码率计算生成电影大小 计算

图像码率：32 k/秒 电影长度：0 时 0 分 0 秒

生成电影大小约为：255.94Mbit(32760k)

退出

电子DIY版权所有

http://www.gbalink.net

孙昊洋	《三国志英杰传》练级小心得写的真是太棒了，将周瑜打得毫无还手之力，心里真畅快无比。
读者资料	17岁，男，053000，河北衡水市区政府家属院（民朴胡同、电气化学校对面）七号楼一单元201,兴趣:电子游戏、音乐、撞球

选30–120就可以了。如果想在有限的容量内得到最好的画面效果就要用到由国内“电子DIY”小组制作的计算工具“calcmeteo”，最新版本是1.01，其界面和早期的GBALink烧录驱动十分相似。打开calcmeteo[图2]，选择卡带容量和电影长度，点击“计算”就能生成最佳图像码率；同样也可以反过来先输入码率和影片长度来计算生成rom的大小。要指出的是，256Mbit的容量用最小的码率只能容纳约13分钟的电影片断，输入的数据如果超过这个限制就会出现错误，比如用128Mbit容量和13分钟电影长度计算会得最佳码率为11k/秒，但事实上即使用这个码率也是不可能在128Mbit的烧录卡里放下13分钟的电影的。

片源搞定，下面来解决画面显示的问题。众所周知，GBA屏幕的分辨率是240*160，纵横比例与电脑用的显示器不同，于是我们需要回过头来看看Metro，在“设置”项里调整一番。调整时需要视片源的不同选择拉伸或切割一部分画面，具体如何“处决”就仁者见仁，智者见智了。在手动调整项输入的数字所框定的范围纵横比必须是2：3，否则一律无效。“色彩过滤设置项”级数越低生成ROM越小，当然画质难免会有损失。其他项选默认的就可以了。最后点击“开始转换”等上几秒，就能欣赏到自己的作品啦。

以我做的长度为一分钟的《反恐精英》演示为例，由RM格式转无压缩AVI格式再转成GBA格式，选择了室内外几处场景，还特意保留了一部分雾化处理画面以测试效果，没有实际动过手，经验不足的朋友可以拿来先看看。不过，以GBA液晶屏的响应时间，玩CS实在是有点……另外，选择片源时不妨找点歪的，可以用来“蒙人”。比如做一段PS2游戏的演示视频，在GBA上播放时有不懂行的朋友看见了还会以为它的机能异常强大呢。

至今发售的GBA官方游戏软件当中有不少纯动画片，如编号为1485、1486、1487、1549、1550的众多ROM，任天堂还有计划要将《口袋妖怪》TV版尽数搬进GBA。前不久，一向保守的任天堂高层宣布已经开发出一种更先进的视频压缩技术，适用于GBA和NDS，美版NDS附赠的《银河战士》demo前那段CG动画就是用此项技术压缩的，我们拭目以待吧。

二、音乐篇

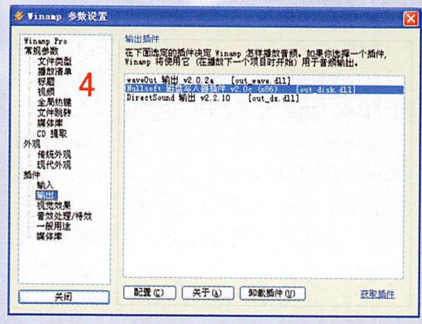
音乐转换工具可谓百花齐放，各有所长，使用方法自然也五花八门。在这里将介绍MusicPlayer Advance、GSMplayer、GBalpha Walkman这三个工具。

（一）MusicPlayer Advance

比较早期的一个国外免费软件，最新版本2 .0[图3]。它虽然是早期软件，用起来相对麻烦些，但在兼容方面表现得十分出色，因此还是决定拖来让它出场。MusicPlayer Advance对源音乐文件的格式要求相当高，必须是它自己认定的MPA格式（并非我们平常用的MPA），所以拿网上找到的任何格式的音乐都无法直接用来转换成ROM。还好它自己附带了一个MPA格式转换工具，支持将PCM格式转为MPA格式，那么，就先来讲讲如何把MP3转成PCM格式……

1、将MP3转成PCM格式。

要将MP3转换成PCM不需要再找其他工具，只需要用到人手一份的Winamp就可以了。以5.0中文版为例，打开Winamp面板，右击选择“选项”→“参数设置”（或按快捷键Ctrl+P），出现参数设置画面[图4]，选择“out disk.dll”，然后点击“配制”，选择格式“PCM，11.025kHz，16位，单声道（MusicPlayer Advance似乎只支持单



声道）”输出文件模式选“强制原始数据”，输入保存路径点击确定后返回Winamp主面板，关闭“循环播放”项，加入想要转换的曲目，点“播放”键就开始转换了，这时候是听不到声音的，不要以为是音响坏了。转换完毕后别忘了在“参数设置”里选回“out wave.dll”恢复播放音乐的功能。

2、将PCM格式转成专用MPA格式。

现在可以开始用MusicPlayer Advance了，先看下半部分。在⑤中点击“浏览”，在“文件格式”下拉里务必选“*.*”，然后选择刚才转换好的音乐，在⑥中填入保存路径和文件名，在此记某首歌为A.MPA，点击“编码”，完成！

3、将专用MPA格式转成GBA用ROM。

在④中选择A.MPA；③中填入在GBA上播放时显示的歌名（注意歌名只支持英文和数字，不过可以重复）；②中选择编码文件，一般在MusicPlayer Advance所在的同一目录下；①中填入生成GBA用ROM的保存路径和名称；最后点“制作”，大功告成！

总算完成了，可以在模拟器上试听了，听到自己做的东西感觉还不错吧，不过不要太高兴，要在真正的GBA上运行起来还差一步——补丁。这个叫“tool-Ⅱ”的补丁工具不好找，不过使用倒是挺简单的，直接将文件拖到这个工具上就可以了。

（二）GSMplayer

这其实是一个由国外达人开发的GBA平台上的GSM格式播放器，相对于MusicPlayer Advance不到1M的大小，GSMplayer可以说是巨型软件了，整整有60多M。它没有主界面，用起来不太方便。但它支持的格式倒是相当常见，就是window能直接播放的WAV，不用像上面一样转来转去了。说白了，GSMplayer就是自己把WAV转换成GSM，再整合GSM播放器生成一个ROM，所以在ROM开头会占去一块较大的空间。

一般网上流传的音乐都不用WAV格式，好在MP3转WAV相当简单，这里就着重讲这一步。MP3转WAV的软件遍地都是，个人习惯用“mp3 2 wav”，一个专门在这两种格式间转换的工具，效果不错，而且界面很漂亮[图5]，打开后不用载入文件。直接点“START”，出来一句鸟语，不用管它，“CONTINUE”跳过，然后依次选择输入文件和输出位置，点“OK”开始转换，WAV文件以原名保存。在这里将生成的WAV文件放入GSMplayer所在目录的wavs 文件夹下，2K及以上操作系统双击“go.exe”，98及以下双击“Go-win9x”跳出一DOS运行框，显示正在将WAV转换成GSM，视文件大小等几分钟后会在同一目录下生成gsm.gba文件，到此就可以拿来听了。要转换多首歌只要同时在wavs 文件夹下放入多首，但要注意，每次生成的gsm.gba文件若不清除，第二次运行“GO”后会在保留老歌的基础上加入新歌生成gsm.gba。



GSMplayer对WAV文件的频率和声道都没有苛刻的要求，但据作者称，用18157Hz制作的ROM能够收到最好的效果，最多能在256Mb里能放下150分钟的音乐，这么算来大约有30首歌了。

（三）GBalpha Walkman

放在最后压阵的就是这款国产软件[图6]。它的使用方法是所有同类软件中最简单的，可以直接把MP3转换成GBA用ROM！

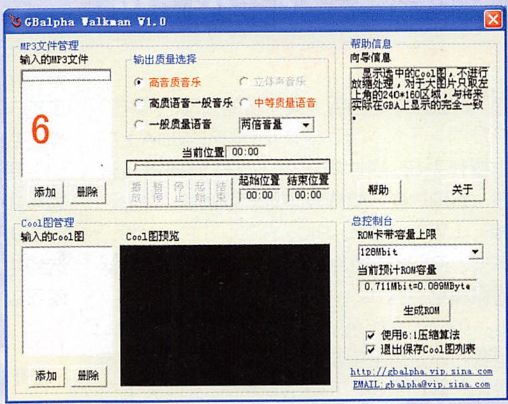
崔建英 相遇相知后，游戏改变了我的世界，为我的天空画上了彩虹，描绘了云彩。
读者资料 19岁，男，643033，四川自贡市四川理工学院邓关校区7-423寝室344信箱，兴趣：游戏、篮球

输出质量	简介	采样率	256Mbit容纳音乐时长
高音质音乐	最好的音乐效果	44100Hz	约33分钟
高质语音一般音乐	适用于有背景音乐的语音	22050Hz	约52分钟
中等质量语音	适用于普通语音	11025Hz	约100分钟
一般质量语音	效果最差但容量小	8820Hz	约165分钟

在这里使用的MP3音源有些限制，只支持采样率为44100的MP3文件，好在这是种很常见的采样率。点击“添加”加入歌曲，右边的“向导信息”会出现所选MP3的一些相关信息，包括原始采样率，原始长度和预计容量，很体贴的设计。接着是音量及输出质量的选择，由于GBA喇叭的声音偏小，建议使用二倍或四倍音量输出，不推荐八倍。四种输出质量的具体区别见上表。

如果某些MP3文件的开头或结尾有杂音，我们可以直接在GBalpha Walkman里将它剪除，选择要剪辑的歌曲并点击“播放”，在想要成为开头的地方点“暂停”，再点击“起始”作个记号，到了结尾端暂停并点击“结束”，想要剪切的部分就选定了。最后是关于压缩比，默认的6：1压缩法对高品质音乐没多大影响，可以节省空间，去掉小钩表示使用4：1压缩法,增大容量并使语音更清晰,是否使用就看大家手里有多大的烧录卡了。比起上面两个软件稍显繁琐的设置到此就完成了,点击“生成ROM”，带着批评和自我批评的态度欣赏一下自己的作品吧。顺带提一下，它还附带看图功能，不过使用起来明显不如其他专用看图软件方便，顶多也就是能给自己的歌加幅背景图片，我就不多讲了。

综上所述，GBalpha Walkman显然是GBA上操作最简单，音源最丰富，压缩比最大的音乐播放软件，美中不足的是它是款收费软件，免费试用版最多只能添加两首歌，话说回来，既然是国产软件我们就要鼎力支持，这样才能给开发小组更多的动力和资金去制作更完善的后续版本，况且注册费用也不高，只要两张D版CD的价钱。国内模拟界一直都步履艰难，进一步的发展还是要靠大家。



三、总结篇

总结方面其实已经没什么好写的了，这里提一下要注意的几个地方。

1、电脑的屏幕、音响设备都和GBA不同，即使使用再好的模拟器也无法百分百完全模拟GBA，所以无论是电影片断还是音乐，都要烧到烧录卡里在GBA上运行才能知道真实效果。

2、烧录时不要打存档和软复位补丁，某些自动打补丁的烧录软件要关闭此功能，否则可能会导致ROM无法运行。

3、因为VBA(GBA模拟器)的采样率是44100Hz，听ROM时会产生高频的杂音影响音质，在GBA上不会有此现象。

4、GBA小喇叭的音质实在不敢恭维，听音乐时建议戴上耳机。

写到这里就要收手了，说实在话大概并没有多少人会意识到把GBA当作移动多媒体终端来使用，我们动手制作影音片断的主要目的还是为了和自己、和朋友享受DIY的成就感，希望大家能在GBA的晚年挖掘出拥有它的另一份快乐。

文：lugiar/责编：天意

秦读者	希望大家不要因为游戏而不顾现实生活，游戏完了可以接档重新玩，但人生只有一次。
读者资料	23岁，男，541001，广西桂林施家园25号3楼，兴趣：动漫、游戏

GBA图书软件大比拼

GBA上的电子书、看图软件可谓百家争鸣，百花齐放。这些软件各有各的优缺点,也分别对应着不同使用者的需要。面对众多的转换软件，你是觉得无从下手还是经常信手选一个了事？我们的烧录空间是有限的，如何在最小的空间里获得最佳的观看使用效果确实不是件省心事。本文就将笔者近年来使用此类软件的心得加以总结概括，选国内网上常见的九款GBA读书、看图软件，介绍其使用方法及优缺点，并附上作者、发布时间和详细的GBA端操作方式，方便大家进行比较和选择。

AppleShell

这款软件是由国人果子园的大发(张建国)开发的，于2003年12月29日发布的GBA上的小操作系统，软件中提供了文件管理器及读书、看图功能，支持TXT文本和BMP、JPG、GIF、LWF、PCX、PIC、PSD、TIF、PNG、JPE、ICO格式图片(其中PNG是模拟器默认的截图格式)。

类似的操作系统还有国外的PogoShell，但我们还是用全中文界面的AppleShell比较方便。在跟目录的“FileSystem”文件夹下有“图片”、“文件”两个文件夹，我们把需要转换的文件对应着放到里面，运行跟目录的build.bat文件，弹出一个DOS运行框，无意外的话会显示转换成功。如出现某些警告信息如“WARNING:FILE SIZE=0”，只要小改一个参数，打开res文件夹下的RomBuildPro.exe编译器文件，此时显示“RomBuildPro [FSDir] [OutputRomFile] \<WaitFlag>”，默认WaitFlag值是3，可以是1-9的任意数字，数值越大处理速度越慢，我们适当增大此数值，直至再次运行build.bat不出现错误。

GBA端操作比较简单，A键确定，B键取消，L、R翻页，在此就不详述了。

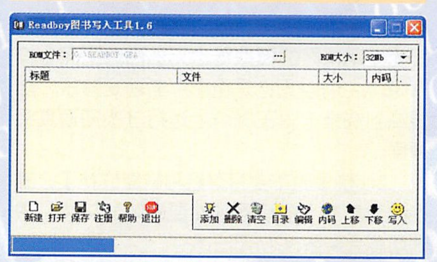
点评：功能强大，转换速度快，而且国人自己开发的软件，值得我们鼎力支持。最新版本1.0。

ReadBoy

由模拟界前辈施柯昱开发，于2002年7月18日发布的读书软件，附带看图功能。支持TXT文本、HTML网页、BMP图片和它们的ZIP压缩格式。

下载并安装后打开“ReadBoy.exe”，在右上角选择生成ROM的大小，就可以点击“添加”加入文件了，同时下方显示当前占用的容量，在没有添加任何文件时软件本身会占去约8M的空间，且无论是否加满，生成的ROM大小都一样。点击“目录”可以制作二级子目录，“编辑”更改文件名，“内码”更改文本和网页文件所使用的内码(默认为AUTO)。软件还提供了直接“上移”“下移”功能,对于排版面十分方便。点击“…”选择生成ROM的位置再点“写入”稍等片刻就可以得到做成的ROM了。

点评：这款“ReadBoy”是收费软件，没有经过注册的版本不支持二级以下的目录，而且只能阅读烧入的前五篇文章。不过，使用这款软件生成的图片相当清晰、支持GBK大字符集显示、自动转换大五码，但压缩比小占用空间大、延迟长读写速度较慢。最新版本1.6。



↑ReadBoy1.6版的的操作界面。

白瑞庭	国内的汉化速度总是太慢，有时想研究一个游戏却因为日文关系不得不依靠攻略，真的烦人。
读者资料	21岁，男430062，湖北省武汉理工大学余家头教学区324#信箱；兴趣：游戏、音乐

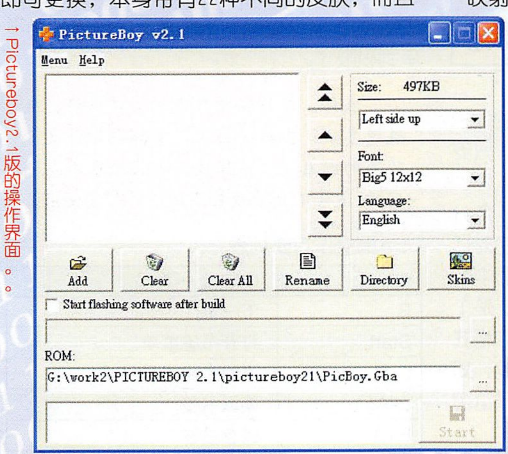
GBA端操作方式列表：

A	上翻一页
B	下翻一页
R+A	前一篇文章
R+B	后一篇文章
R+L	打开文件目录
上	上移一行
下	下移一行
右	快速翻页
SELECT	系统设定
START	书签设定

Pictureboy 2.1

由DEVON开发，于2003年11月17日发布的专业看图软件，附带读书功能，支持BMP图片、TXT文本和HTML网页，不支持压缩格式。

“Add”添加文件，“Clear”清除“Clrar All”全部清空，“Rename”重命名。中间的四个按钮从上到下分别是“上移至顶层”、“上移”、“下移”、“下移至底层”。右方有三个下拉菜单，第一个用于选择图片显示的初始位置，四个选项依次为左上、右上、左下、右下；第二个选择字体；第三个选择显示语言。准备完毕后照例选择生成ROM的位置点击“Start”开始制作ROM，与ReadBoy不同的是，PICTUREBOY生成的ROM没有大小限制，所以理论上可以添加任意多的文件。该软件支持更换皮肤，点击“Skin”即可更换，本身带有22种不同的皮肤，而且作者的审美观比较大众化。值得一提的是，最后还有个“Start flashing software after build”选项，钩选后会在生成ROM完毕时运行制定的EXE程序，对于不愿意等待的朋友很有帮助。



↑Pictureboy2.1版的操作界面。

点评：免费软件。GBA上最好的看图工具之一，压缩比与图片质量控制得比较得当，读写速度快，但对汉字兼容性不好，容易出现乱码。最新版本2.1。

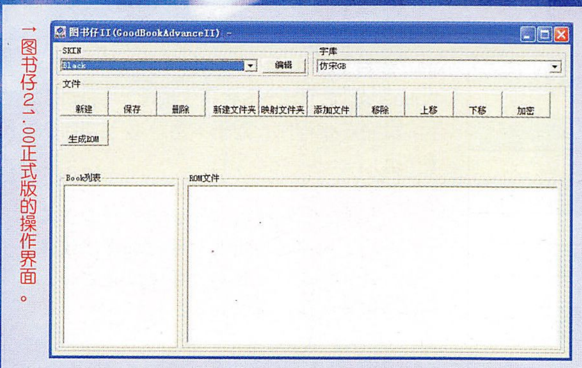
GBA端操作方式列表：

A	选择/下一张
B	回目录
L	上一页/上一张
R	下一页/下一张

图书仔2

由国内有名的“混沌星辰”小组开发的图书软件。支持txt、html、htm、bmp、dib、gif、jpg、wmf格式文件，不支持压缩格式。这款软件附带了20款皮肤，但都不能直接使用，首先要点击“编辑”打开皮肤编辑器，调整背景图片、文字显示等等各个选项，满意后点击“生成”，这时皮肤就可以使用了。关闭皮肤编辑器，回到图书仔2主界面，照例添加文件。这里有个很实用的功能——映射文件夹，我们可以在某个文件夹里整理完想要添加的所有图片和文本，点击“映射文件夹”，所有的项目就会一次全添加进来。在右上选择字体(默认为仿宋GB，推荐使用宋体GBK)，点击“生成ROM”完成。生成的ROM在图书仔所在目录的Rom文件夹下。

点评：在原来的图书仔大受好评之后，制作者推出了全新的图书仔2，全部代码经过重写，更加高效省电。支持目录，支持文件加密，支持文本和图片压缩，占用空间相当小（当然图片质量相比上面两个软件要差些），读写速度快，基本无延迟。最新版本是1.00正式版。



↑图书仔21.00正式版的操作界面。

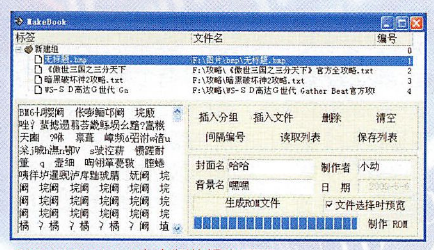
点评：这是一款纯正的电子书制作软件，拥有全中文界面，操作简洁直观，不过，这个软件的年代已经比较久远，现在看起来功能显得不够完善，读写速度慢，占用空间也比较大，虽然可以更换背景，但操作方法相对比较复杂。最新版本是1.0中文版。

GBA端操作方式列表：

A	进入/上一页/上一图片
B	退出/下一页/下一图片
L	退出幻灯片模式/分页时中断
R+A	最下/放大
R+B	最上/缩小
L+A	删档/下一文档
L+R	回目录界面/回主目录界面
START	存档/以普通身份用户登陆
SELECT	选项/清除登陆
R+SELECT	进入幻灯片模式

A	向后翻页
B	向前翻页
START	进入书签菜单
SELECT	回主目录
方向键	前后翻页

MakeBook

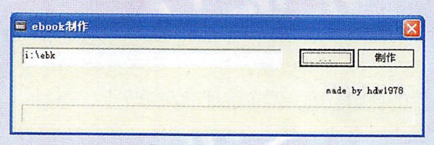


↑MakeBook1.0中文版的操作界面。

这款软件是由Zero和Zhk共同开发的，于2003年7月21日发布的电子书制作软件，只支持TXT格式文本。

使用这款软件时，首先需要创建一个分组，然后在这个分组下添加文件。在对话框中勾选“文件选择时预览”可以在选中所添加的文件时看到GBA端的最终效果，是个很实用的功能。要注意的是只能添加TXT格式文本，也可以添加其他文件但会出现乱码，如图，我添加了一张BMP图片，可以看到预览窗口里是乱码。

Ebook电子阅读器



↑Ebook的操作界面，相当简明。

由hdw1978开发，于2003年7月1日发布的电子书软件，只支持TXT格式文本。

Ebook的界面有够简单，总共才两个按钮，把想要转换的文件放在某文件夹下，点击“…”选择该文件夹，点“制作”完成，生成的ROM也在同一文件夹下，操作已经简单到极限了。

点评：支持任意数量的文件转换，生成速度快；支持子目录；功能简洁朴实，能省的都省了，连字体、背景颜色都是固定的，适合不太喜欢自己动手的朋友使用。

GBA端操作方式列表：

A	确定/上一页
B	下一页
Start	打开书签菜单
L+R	返回主目录
L+A	读取书签
R+A	保存书签

GBA Jpeg Viewer 3.0

由Tony Savon开发的专业看图软件，支持bmp、jpg、gif等常见图片格式及mp3、wav等音乐格式。

打开主界面可以看到选项和按钮相当多，笔者觉得这样的软件用着才有意思，至少能改的地方比较多。首先在右边添加图片，支持任务档案的保存与读取。一般图片的纵横比例是3：4，与GBA屏幕的2：3不同，所以我们要在Resize项中选择图片的缩放比例，支持240*160和432*288两种大小和3种比例缩放。勾中“Rotate”旋转画面，软件也会自动旋转横向的图片。在“jepg quality”项中填入图片质量，范围是5-99，这对生成ROM的大小有很大影响。在“Mode”项中选择图片显示模式，依次是双线、点阵、三线，事实上到了GBA的小屏幕里没多大区别，勾中最后的“Sarpen”项使显示锐化。这些都确定之后就要修改“Gamma”、“Brightness”“Contrast”了，依次译为灰度、亮度和对比度。

下面是官方推荐的各项取值范围：

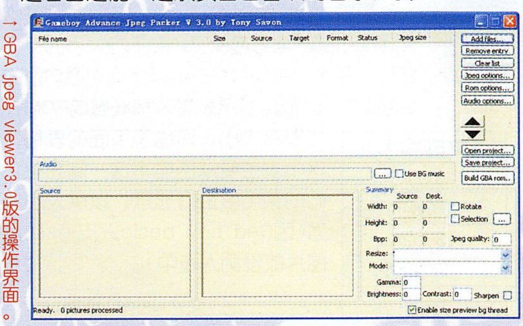
	模拟器	GBA	GBASP
灰度	0	8-12	4-8
亮度	0	8-12	4-8
对比度	0	4-6	2-4

该工具还能为生成的ROM添加背景音乐，且直接支持MP3和WAV格式，这是许多专业音频转换工具也做不到的。在“Audio potions”项中更改音质和音量，虽然音质始终不够理想，但在这台机能微弱的主机上一边看图还能一边欣赏自己喜欢的音乐，我们还奢求什么呢。

点评：GBA上最强大的看图软件，压缩比高，图片质量好，转换与读取速度快，支持背景音乐，但不支持多级目录，操作稍显烦琐。最新版本3.0。

GBA端操作方式列表：

L，R	查看图片
A+L，A+R	跳跃10张图片
B+L，B+R	跳跃100张图片
A+方向键上/下	调节亮度
A+方向键右	预览开关
A+方向键左	程序选项
SELECT	帮助



↑GBA jpeg viewer3.0版的操作界面。

Red boy basic

由BPNS开发，于2004年12月15日发布的GBA用BASIC高级语言解释执行器，语法和命令基本上与QBASIC相同。支持TXT文本和256色BMP图片。在跟目录的files文件夹下建立子文件夹(不能存放文件)，在子文件夹下放入文件(不能再建立下级文件夹)，运行该目录的filesys.exe生成文件系统，再运行make.exe将文件系统装入生成ROM，存放在ROM文件夹下。这里要注意图片只支持小于240*160的BMP格式。GBA端操作方式就是A键确定，B键取消，这里附上输入法操作方式，其中方向键和L、R分别对应提示的符号。

A	确定
start	输入结束
Select+上、Select+下	输入法变换
Select+左	删除
Select+右	空格

点评：这款软件使用GBK字符集，能支持简繁体中文。它在看图读书方面没什么过人之处，但附加的其它功能如文件管理、R.BASIC、科学计算、英汉字典等都十分实用，甚至还加入了三个小游戏，生成的ROM大小只有几个MB，没理由不试试看。最新版本2.0。

张梦奇	某A只会说一句话，都听厌了。雪人给他做做思想工作，换换台词。
读者资料	17岁，男，314100，浙江嘉善汫弄新村51栋四梯302室；兴趣：游戏

Telboy

↑Telboy1.0版的操作界面。

由黑耀洞窟开发的GBA电话簿。

首先要点击界面上的“加”选项，不过这里添加的不是TXT文本，而是自己想要加入的名片，名字的首字符必须是字母，第二个字符开始可以是汉字，但在GBA中显示是乱码，最多支持512个名片。点击“TXT”可以导出电话簿到TXT文本中，而且汉字也能正常显示。点击“ROM”完工，没有其它烦琐的设定。操作就是常见的选择与确定。

点评：这已经跑出图书软件的范围了，但它也能将我们想要的资料添加到GBA中，所以也拿来介绍一番。生成的ROM占用空间相当小，当然，拿这个当电话簿还不如手机方便，但烧录卡有多余空间的朋友不妨烧来玩玩，动手也是种乐趣。最新版本1.0。



↑软件与硬件的交替发展给玩家们带来了更大的空间。



↑多元化是新时代的大势所趋，GBA的玩家也同样能享受到各种娱乐方式。

利用便携式电子设备随时随地进行阅读，这在电子娱乐领域已经不是一件新鲜事了。但是，在GBA上实现这一功能，对于许多玩家来说可能还比较陌生。在如今的掌机时代，多媒体播放功能已经受到越来越多的重视，声音影像的播放功能得到了非常广泛的认同。可与此同时，传统的文字与图片形式也依然有



↑GBA读书软件为我们带来了更加广阔的乐趣，在GBA那小巧的屏幕上还将出现多少令我们惊喜的事呢？

其存在的价值。直观的界面与清晰的文字表达方式仍然是很多人需要随时获取的信息传递形式，对于我们的掌机玩家来说也不例外。众多图书软件的出现，将我们对掌机“多元化”表现形式的认识拓展到了一个新的领域，使GBA的用途变得更加广泛。因此，这些软件受到了广大玩家的喜爱。

最后，我们来对本文所介绍的几款图书软件做个小结。笔者选择了10张不同大小的BMP图片，原大小共19.1M，用以上有看图功能的5款软件，以最佳显示质量为标准做成ROM并比较其大小，作成了下面的表格，这个表主要从压缩率这一侧面对它们的实用度进行显示，以供大家参考(因Red boy basic只支持256色图片故没列入表中)。

软件名称	生成图片大小	生成ROM大小
AppleShell	240*160	617K
ReadBoy	原始大小	16384K
Pictureboy	原始大小	13002K
图书仔2	432*288	1738K
GBA Jpeg Viewer	432*288	646K

文：lugiar/责编：天意

杨晨 有钱男子汉，没钱汉子难。NDS和PSP我一个也买不起。
读者资料 17岁，男。110002，辽宁省沈阳市和平区东兴高级中学1-1班；兴趣：玩呗

新型战略还是权宜之计 市场细化还是另有目的

GBM:存在的意义?

任天堂在美国的E3大展上面公布了革命下一代家用游戏机的时候“不经意”地发布了一个小东西——GAME BOY MICRO(下称GBM)。为什么任天堂不在E3上公布GBA下一代新机种而发布一个看上去没有什么产品优势的GAME BOY MICRO呢?任天堂在这一动作中反映了怎样的市场战略?希望读者在阅读了本文之后,能够了解任天堂发布GAME BOY MICRO的个中深意。



任天堂在今年E3展上公布推出的新掌机—GBM。在如今这个机能竞争的时代中采用给传统掌机赋予新生命的战略令许多人感到意外。

一、掌机市场上的格局

在SCEI没有发布PSP以前,掌机市场的这块蛋糕一直被任天堂独自享用着。虽然掌机市场上仍然有其他厂家如百代公司推出神奇天鹅,SNK推出的NGPC,但是这2款掌机由于游戏作品的缺乏,都没有能够撼动任天堂的掌机霸主地位。从GAME BOY到GBA的发展经过了十几年的实践,但是从本质上笔者认为GB到GBA时代的发展不过才发展到第2代。因为GB与GBC的进步特点不明显,仅仅是增加了彩色LCD的支持,硬件上的改进有限。在硬件技术的革新上面任天堂是最“保守”的厂家了。而任天堂的脚步在跨越到GBA时代的由8位到32位变化的掌机时候,却“破天荒”的为GBA设计了一颗32位RISC类型采用ARM内核的CPU。单从指标上来看的确32位的CPU的确有点“吓人”,因为GB以前采用的都是8位的CPU。但是GBA的硬件部分完全是靠CPU进行运算的,没有图像处理单元。所以GBA的硬件规格是以SFC平台的游戏移植为根本的目的,但是由于缺少了SFC所具备的图像处理单元,造成GBA的多边形处理能力少得可怜,并且仅仅能通过2D的处理方式来完成伪3D多边形的效果。而且在GBA的液晶屏的选用上更是以成本为优先考虑的条件,造成GBA的液晶屏是玩家们抱怨最多的问题,虽然任天堂在之后发布了GBASP这个产品来解决屏幕问题,但是GBA拥有的优良手感的传统没有能够出现在GBASP上。



当年,任天堂的掌机实现了从GB到GBA的大幅进化,这可以看成时代对技术力发生要求的结果。

任天堂这种过于保守的硬件平台构架理念促成了SCEI的超级掌机平台——PSP的诞生,PSP的目的就是想把家用机的震撼影音效果搬到掌机平台上面,其多媒体特性为PSP赢得潜在消费群体拿到了不少的筹码。在PSP的相关硬件规格公布不久,任天堂终于按捺不住,被迫提前发布NDS这个异类新掌机来牵制PSP的市场占有率。但是由于NDS的外形受到了双屏幕的影响,NDS外形时尚程度逊色于PSP也是一个不可能回避的事实。在北美地区的消费者普遍对高性

杨启承	总有一天,掌机的画面和普及率将超过家用机。
读者资料	18岁,男,200435,上海闸北区汾西路700弄1号503室,兴趣:电玩



PSP以其品位与多功能性受到了众多边缘用户的喜爱。如何进行用户层的扩大已经成为影响掌机品牌生死存亡的大问题。

能的掌机比较容易接受，所以PSP在美国正式上市之后，NDS的先期发售的优势逐渐被PSP追赶直至被超越，PSP的成功逐渐蚕食着昔日掌机霸主任天堂的市场。NDS的北美市场的失利显然与该平台的优秀游戏缺乏有关。美国市场对NDS的接受程度比不得日本国内，再加上任天堂手中的两块“金字招牌”，怪物级游戏软件《口袋妖怪》和《赛尔达》没有发布，所以北美市场的暂时失利也是情理之中。虽说目前PSP与NDS的全球市场格局基本上是一半对一半，谁都占不到更多的便宜。但是欧美战略中体现出来的潜在危机还是让任天堂在掌机领域感觉到了前所未有的竞争的压力。

二、硬件规格的较量

任天堂对游戏机的硬件性能不是作为第一要求，“硬件不过是游戏的承载体，没有优秀的软件支持硬件也无实际作用”是它游戏领域经营的著名论断。这条“至理名言”造成了任天堂的掌机甚至是家用机的硬件规格都本着“够用就好”的原则。在相当长的一段时期中，这种理论没有发生任何错误。但是自从SCEI的久多良木健对硬件的含义进行了“硬件不仅是游戏的承载体，而且也是能创造流行时尚消费的一种产品”的诠释后，任天堂供奉的至理名言就受到了市场的怀疑。SCEI在硬件产品的设计理念能够以高科技的应用与时尚的气息征服每一位消费者，而PSP的外在造型更是把这种硬件时尚的理念推向至更高的高度。在这个理念的背后，SCEI依靠着SONY在硬件技术上的强大支持，“技术的索尼”为SCEI的产品硬件设计提供了强大的保障。

任天堂想在E3大展上公布GBA的正统后续机型不是一件容易实现的事。因为任天堂没有SCEI拥有的硬件上得天独厚的优势，第三方厂家的硬件设计能力又没有能够超越PSP硬件设计的条件。老道的任天堂不会在天时、地利、人和都不具备的条件下发布新的后续掌机信息。还有一个令任天堂决策层感到尴尬的问题，就是他们目前生产的所有掌机产品都无法让人感觉到“价格低廉”，而且产品销售对象的年龄层相对较低。以笔者所在的本地市场来说，当面前摆着NDS和PSP的时候，多数的非核心玩家的消费者都会优先选择购买PSP。PSP那种“时尚数码”的概念已经深入人心，它拥有的潜在消费群体LIGHT USER是任天堂NDS所不具备的优势。目前任天堂需要的是时间，时间可以给任天堂一个“闭关修行”的机会。这次任天堂在E3大展上公布GBM的信息，主要就是为了GBA正统的后续机型赢得时间上的优势。GBM公布的信息相当少，只是说明了GBM的液晶屏只有2英寸，并且采用了任天堂掌机有史以来最好的液晶屏。GBM的体积只比信用卡稍大，非常小巧，硬件性能则与GBA相当，并且在造型上采用了非常时尚的设计理念。这款商品让在座的欧美消费者都产生了想立即拥有的想法。看来，在如今多变的市场环境下，久多良木健的时尚数码硬件的理念也在“同化”着任天堂，“拿来主义”已经成了这些老牌厂商毫不避讳的招数。

三、潜在的消费群体

SCEI的产品向来不缺少LIGHT USER这些非主流群体的支持，因为SCEI的游戏机产品总是伴随着其他的实用功能融合在产品中。所以那些不是以游戏为第一购买动力的人群来说，游戏机产品附属的其它功能才是重要的功能。比如PS2在发售的初期就成功带动了DVD市场的消费能力，而PSP的强大多媒体功能也是让更多的LIGHT USER加入到购买PSP的行列来。笔者的不少女性朋友就是在了解了PSP能够看影片和听音乐这些功能之后，就马上去购买了PSP，而这些女性朋友以前都是从来没有接触过游戏机这种特殊的

吴书韵	NDS的游戏性真的很优秀，而PSP却失去了真正的游戏性。
读者资料	16岁，男，315200，浙江宁波镇海区，兴趣：玩掌机

商品。这些能够让LIGHT USER消费群体主动购买硬件产品的优势条件正是任天堂的NDS所缺少的。这次任天堂在E3公布了GBM，一个重要目的就是阻击LIGHT USER这个消费群体，夺回在潜在市场争夺中失去的阵地。笔者估计，价格上GBM不会比GBASP便宜，因为这次GBM的外形足够时尚，让人产生想立即拥有的冲动，很可能会走“时尚”的路线。而从以前的市场经验上看，时尚的产品售价贵一点LIGHT USER是不会介意的，这个群体的消费者只会考虑这个产品是否能够显示出自己的品位，是否具有足以令自己心动的附加价值。

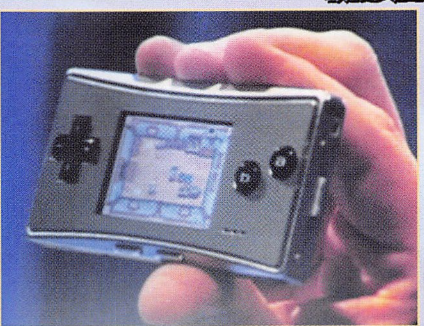
笔者认为，GBM的潜在消费群体比NDS或者PSP都要宽。首先，这是因为NDS与PSP的体积相对掌机的概念来说显得有些“巨大”。冬季还好一些，因为穿的衣服厚而且口袋比较多，但是到了夏季，背着这么大的NDS或者PSP来说的确是有点受罪。GBM的出现，让夏季的玩家们不会再为掌机的体积问题而烦心。其次，GBM的外观颜色丰富多彩。不少LIGHT USER需要的是一种闲暇时候能够放松的电子游戏产品，而GBM的游戏能够提供这种“轻松而有趣”的体验，恰好针对了公司的管理层、女性白领阶层这些主要LIGHT USER的潜在消费群体。应该说，任天堂顺应市场这步棋走得堪称高明。

四、GBM的存在价值

GBM的存在目的是巩固GBASP和NDS所掌握下来的市场，并且通过时尚的外观占领更多的LIGHT USER群体。我们可以发现，如果GBM是独立存在的，那么不会像目前这样成功。GBM只能作为GBASP与NDS之间的补充而存在，优先占领非主流群体的市场，为将来的正统后续主机GBE赢



GBM的小巧程度令人惊叹。任天堂的掌机开始在新潮与前卫的都市理念中寻求市场的认同。



GBM在一个微妙的时机出现在世界的面前。它能否成为引导任天堂掌机走向成功的试金石呢?

来宝贵的时间。GBM的存在让任天堂拥有能与PSP对抗的机会。而且，目前各大游戏设计公司都希望能够在低廉的开发费用上达到更大的收益，在这个层面上，GBM所拥有的软件低廉的开发成本使其得到了PSP游戏开发所不具备的优点。不过也应当看到，GBM尽管有许多优点，但它作为过渡性产品的命运是不会改变的，GBE顺利发布的那一天，也就是GBM最终完成存在价值的一天。

五、GBM的性能猜想

任天堂在E3公布GBM的信息内容实在是太少了，目前只能了解到大致的性能与GBA相当。但是这个“大致相当”的说法是否表示GBM与GBA之间仍然存在硬件性能的差异呢?笔者认为，如果GBM本体具备MP3和MP4播放功能，那么GBM的潜在消费群体的覆盖面会更广。不过任天堂发布过一款用来播放MP3与MP4的产品——播放君，该产品就是能够使用SD存储卡让GBA具备多媒体处理能力。GBM即使不具备多媒体处理能力，也可以通过GBM与播放君同捆销售的方法来增加GBM在多媒体处理上的竞争能力。

任天堂临时改变的顺应市场的决策，目前看来是相当成功的。在更换了高层管理人员之后，任天堂能够务实地看到市场的潜在消费方向，这是令人高兴的。如果掌机市场失去了任天堂这个优秀的游戏支持者而变成PSP一枝独秀的局面，那将是许多玩家都不愿意看到的事情。毕竟，厂商间的竞争可以促进相互的发展，从而为消费者带来更好的产品和游戏体验。尽管任天堂在家用机市场严重失利，我们仍然有理由相信这家游戏老铺不会把自己仅存的掌机市场拱手让给SCEI。GBM的诞生将为GBE铺平前进的道路，任天堂在掌机领域踏出的新历程，还需要我们去共同见证。

文/binbin30　责编/天意

杨松	玩掌机与玩家用机或电脑的感觉截然不同，好像手中拥着一个自己的小天地。
读者资料	17岁，男，北京八中怡海分校，兴趣：游戏

记忆棒中的李鬼

前段时间还说SONY的记忆短棒没有假货，但是在利益的驱动下，记忆棒“李鬼”终于出现了。使用“终于”这个字眼并非我的本意，不过相信这件事已经在很多人的意料之中了吧。这次的仿冒品仿冒的不是SCANDISK的产品，而是SONY的，大概是SONY品牌造就的巨大利润太诱人了吧。笔者常常跑南京的数码港等PC器材集中地，前两个月这些地方没有看到如此的假货，个别的假货也是水货。那时店家指着那“稀有”的仿冒品告诉我说，这个是水货，没有质保，价格比行货要便宜的多。现在再去，也许是检查严格的缘故，数码港等地方还是看不到什么假货的踪影，但是游戏店就已经不一样了。话说回来，反正卖的都是水货PSP，零售商们哪还管得了那么多啊。老板操着一口地道的南京话，信誓旦旦地拍着胸脯说他那卖的都是正版水货，可冲着他那比数码港和华海水货还便宜的价格，笔者不得不叫他拿一根上来看看。不看不知道，一看不得了——绝对是假的，而且是披着SONY外衣的“正宗”假货。至于这种东西的内核是什么，我没那个经济实力专门去买一根进行“解剖”，有专业人士说，内核是制造者从国外大批量进货的SCANDISK IC。

下面为大家介绍一下区分真假记忆棒的方法。虽然笔者没有进行过实物研究，但好在陪朋友买过不下十根记忆棒，所以还算有点经验。由于我的朋友买记忆棒时将包装盒统统当废纸扔掉了，没有留图样，所以我想在店里拍几张实物的照片给大家看看。谁知我一打开相机的包，那老板立刻以“警惕”的眼神看着我，说不准拍照，没准是把我当成工商局了。下面的照片来自网上，不过区别标示得很明显，大家可以以此作为参考。

请看下图，这张图上从左到右共有三根记忆棒，其中两根是1GB的，另一根是512MB的。虽然包装相似，但左边和中间那两根却是实实在在的“李鬼”，只有最右边的那根是真的。大家仔细看看图，是不是有点像在玩游戏《大家来找茬》？……闲话休题，我在图上做出了六处标记，以供区分正版和仿冒品的差别。

第一处，最左边的“HIGH SPEED”字样，“李鬼”的字样很简单。而“李逵”的“HIGH SPEED”后面则还有很长一串英文字符。

第二处，“李鬼”明目张胆地写上了“PSP对应”的字样。可实际上，SONY官方的MSD本来是做给其他数码产品用的，属于通用品，根本没必要专门写上这种文字。真货和仿冒品包装的左上角都贴上了激光防伪标志，但真的比较鲜艳，无论怎么转换角度都能轻易看清上面的字，而假的不论怎么转换视角，想看清楚上面的字都很吃力。

第三处，“李鬼”包装的左下角有一个小标记，而真货却没有。越想证明自己是真的就越显得假，真可谓“越描越黑”。

第四处，包装正中间SONY字样下方的红色区域上有一串文字，这里是最容易区分的一处区



郝建坤	《机战》退出GBA舞台了，真有点悲哀啊，希望它在新掌机上表现活跃。
读者资料	19岁，男，300122，天津红桥区西青道千禧园33-2-302，兴趣：高达

别。首先，这段文字只有1GB才有，图中512MB记忆棒的包装上加上了这段文字，可以据此判断为仿冒品。其次，1GB正版记忆棒包装上的文字是英文，而仿冒品包装上的文字是日文。令人奇怪的是，仿冒512MB记忆棒上那段本来不该有的文字倒是与正版1GB包装上一模一样的英文，为何偏偏把1GB的包装改掉了呢？难道“仿冒”还要刻意追求个性？反正，这个明显区别给我们留下了一个鉴别的利器。

第五处，真货包装的左下角有一个短棒转接成长棒的示意图，而假的则没有。

第六处，右边纵向条目中的图片顺序不一样，真货图片中没有PSP，而假的第一个图片就是。虽然我承认图片处理得很逼真，但毕竟是画蛇添足，加上了真货所没有的图样，所以还是一下就露出了马脚。

除了图上标出的不同点，还有两个地方也可以区分出仿冒品。我的图上并没有标出这第七、八处区别，但是这两处很好判断。

第七处是，假货可以直接从包装壳的上面把里面的记忆棒抽出来，而真货只有将外包装破坏才能取出。去购买时先提出拆开验货，如果BOSS很爽快地从包装中抽出记忆棒，那么直接可以断定是假货了。

第八处是检查记忆棒表面的字体。已经购买了记忆棒的朋友请参考右上方的图，看看字体是否有一点凸起，字体凸起的是真的，平面印刷的则是假的。另外，正版记忆棒512MB的字是白色的，1GB的是金色的。

此外，现在市面上的流通最多的几款SONY正版记忆棒都附有短棒转接长棒的适配器，而同种记忆棒的仿冒品则没有。如果购买全新SONY记忆棒时没有看到附带的适配器，不妨留意一下其它几个区别点，看看会不会是仿冒品。

据消息灵通人士透露，这拨假货已经是第四批了，之前的三批都因为各种各样的原因没能大批量上市，而且据说还有插入PSP不能读取的现象，还有的因为金手指过于凸出导致插入早期生产的PSP很难再拔出来。而此次上市的这一批模仿都很高，不仅价格比较便宜，而且没有前几批的问题，最有意思的是，据说还有一年质保。所以，这批商品很快就流窜在市场上鱼目混珠了。目前许多论坛上的商家打着“SONY真货”旗号卖的东西其实都是这批产品。推荐目前想入手记忆棒的玩家选择同城商户并且进行当面交易，没有特殊情况最好不要在网上购买。



另外，假货的1GB和512MB的记忆棒格式化后的容量分别为949MB和467MB，稍微算一下就能知道，1GB=1024MB，那么两者的使用率只达到了92.67578125%和91.2109375%，虽然说正常购买记忆体类产品常常不能达到100%的使用率，但常买硬盘的玩家应该知道，正常使用率一般在95%-97%之间，不太可能跌到91%-92%。除非是次等品。正式厂家都注重维护品牌名誉，以次充好只会砸自己的牌子，所以正版商品是没有这种现象的。而地下黑工厂又没有自己的品牌，砸到谁也无所谓，只要能赚着钱就行。再加上那些不厚道零售商，没有火眼金睛的玩家只能平白地被宰了。

SCANDISK的4GB记忆棒上市时间是7月，我的朋友最近通过特殊的进货渠道才弄到了一块，市面上并没有正式出售。至于SONY这边，2GB记忆棒才刚刚发售，4GB的没有近期发售的迹象。如果现在在市场上看到SONY生产的4GB记忆棒，那毫无疑问是披着SONY外衣的SCANDISK短棒了。

小声地说一下，其实SCANDISK的512MB的假货也已经有了，不过笔者还没见过，因此还不能在此为大家作介绍。低容量的32MB记忆棒和高容量的2GB，4GB记忆棒暂时没有出现假货，不知道是不是前者利润太少，后者技术含量太高而导致地下工厂没有生产。实在不放心的玩家要么买个32MB的小棒子，要么咬咬牙买个4GB的SCANDISK的棒子算了，真货至少有三年的质保啊。

古代小说中的李鬼冒充梁山英雄李逵抢人钱财，可今天市场上在金钱利益推动下不断出现的各种“李鬼”则更为凶恶，有的能致人伤残，有的甚至能要人命。现在虽然有了315和消费者协会，可我们的玩家们恐怕依然难掩心中的困惑：无论买什么商品都要跑到质量监督局去验一验真伪，会不会太伤神了？

文、编/天意

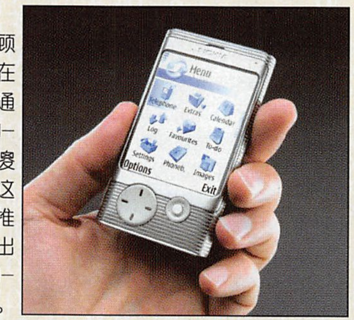


N-Gage 2再战江湖



E3电玩展自1995创办至今已走过了风雨10年，就在它十周岁的生日大典上，它又为我们带来了一个让人振奋的惊喜：诺基亚公司正式表态，誓将N-Gage进行到底！2003年的5月，诺基亚在洛杉矶的E3展会上第一次展示了N-Gage的原型，虽然N-Gage自打面世后便饱受争议，但在2年后的E3上，诺基亚还是信心饱满地推出了被众多玩家期盼已久的下一代的N-Gage——N-Gage 2的设计原型。

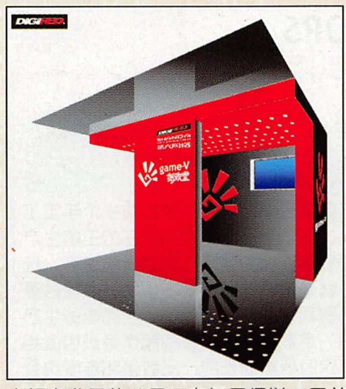
作为下一代的N-Gage的设计原型，诺基亚这款N-Gage 2新增了很多诺基亚机型以往从未采用过的设计，类似名片手机的设计风格，显得相当简约和干练，简单的导航键、游戏方向键和巨大的液晶屏幕，都昭示着它将会彻底颠覆N-Gage以往的传统路线。这部N-Gage2在设计上可谓独具匠心，它首次采用了诺基亚机型以前从没有尝试过的滑盖设计，从手机的顶部把键盘抽出后，你便会看到一个类似红白机十字键的方向控制按键区，这样的设计可以将电话用导航键与游戏控制按键完全分离开，既使按键的手感得到了大幅提高，又有效延长了导航键的寿命。当用户使用N-Gage 2进行游戏时，手机会自动切换为横屏显示，玩家完全可以像使用N-Gage一样来操作N-Gage 2，而且由于十字键和功能按键分列两边，使得玩家可以用左右手双管齐下，像掌控专业手掌游戏机那样进行游戏。



更令人称奇的是，为了既能实现手机功能，又可以兼顾游戏功能，这部N-Gage 2竟然采用了“双滑盖”设计，在手机底部同样也设计有一个下拉的键盘，上面安置了普通s60手机所需的各种按键。同时，透明轻盈的按键设计也为N-Gage系列添加了几许时尚的气息，不像以往N-Gage那样傻大粗笨，女性用户看到它再也不会嗤之以鼻了。不过看到这里你也不要太兴奋，其实这部N-Gage 2只不过是诺基亚推出的一个设计概念型产品。真正推出时可能会与之有一定出入。另外，虽然诺基亚公司抢在今年的E3展上展出了这款N-Gage 2，但它真正的上市时间很可能要到2006年的E3之后了。

盛大的Game-V之梦

陈天桥，这个中国游戏界的风云人物从来都不会将目光只停留在一个地方。作为国内网络游戏市场的老大，上海盛大在其上市之初就明确提出要做“网上的迪斯尼”，它的目标是围绕互联网、电视、手机三个平台构建出一个互动娱乐的梦幻世界。此前一段时间，盛大在IPTV领域声音不断，而现在，陈天桥则希望将网游上的成功套路逐步搬到以手机为终端的无线互联网平台上。2005年6月，盛大旗下的北京数位红软件应用技术有限公司酝酿许久的“Game-V平台”即将正式发布。这一网络平台不但提供了数位红公司的游戏下载等业务，而且还将推出其他内容提供商的游戏内容服



务，在模式上与移动梦网十分相似，唯一不同的是Game－V平台的主导者是游戏厂商，而不是运营商，这也许正是其最吸引人的地方。

2004年，盛大进行了一系列眼花缭乱的收购，而在众多的收购对象中，北京数位红这个名不经传的公司在当时并没有吸引多少人的目光，但正是这家公司，现在承载了陈天桥称霸无线互联网领域的所有梦想。1999年成立的数位红公司在过去的几年中一直为诺基亚等企业提供手机游戏，国际市场的销售占其营收的绝大部分。2004年9月盛大宣布全资控股数位红时，陈天桥曾经幽默地称数位红CEO吴刚是“我埋下的快乐小炸弹”。如今，这颗被陈天桥深埋的“炸弹”终于要引爆了，而它瞄准的阵地则是手机平台。

数位红的Game－V平台直接针对手机游戏市场，这一市场在业界的分量正在与日俱增。目前，世嘉、育碧等公司都相继成立了手机游戏开发部门，加大对这一领域的资金和人力投入，而诺基亚、摩托罗拉、爱立信等手机巨头也早已开始秘密研发支持网络游戏的手机终端。不过这些并不影响盛大投身于Game－V平台的决心，因为盛大要做的是手机游戏真正的渠道商。与其他SP（服务提供商）相比，盛大开拓手机游戏市场的方式相当的刺激。之前在无线游戏市场，移动运营商一直占据着绝对的主导地位，而在数位红即将推出的Game－V平台方案当中，有英特尔这样的芯片厂商，也有摩托罗拉这样的手机厂商，却唯独没有移动运营商的参与。这似乎意味着盛大要将移动运营商撇在一边，在无线互联网领域里独自拉起一摊生意。不过采用相对独立运营模式的Game－V平台对于移动运营商来说，也绝非就是件坏事。如果Game－V平台做得顺利，移动运营商的通信业务也势必会水涨船高，对于盛大和运营商来说，这无疑是一件双赢的事情。不过，虽然陈天桥的如意算盘打的很精，但事情能否像他所想象的那样顺利发展，现在还是未知数。目前，Game－V体验中心已进驻了北京迪信通旗下的两处手机卖场，手机玩家可以在体验中心里体验游戏的安装、下载、点卡的充值，超炫的图片、铃声下载等增值服务。



《无限乾坤》暑期免费玩

备受全国网游界瞩目的大型多人在线角色扮演类图形化手机网游《无限乾坤》，在进行了大规模公测后即将隆重拉开“暑期免费体验”活动的帷幕。

《无限乾坤》是以中国古典武侠文化为背景，基于手机Java平台，目前唯一在手机上真正实现了大型多人在线、即时互动、全图形化的角色扮演类网络游戏。它突破了传统手机游戏只能自娱自乐的游戏模式，吸收了PC网络游戏的优点，可支持万人以上同时在线互动；内容丰富，图形精美，可玩性高；突破了PC网游受时间空间限定的障碍，从而使玩家可以随时随地体验网游乐趣。《无限乾坤》彻底摆脱了单调的文字描述，充分利用了Java平台的图形优势，构造了一个生动神奇的古代世界。游戏目前已经支持近两百种主流机型，游戏下载安装快捷，用手机访问其网站即可随时体验。

《无限乾坤》拥有手机游戏中最宏大的游戏世界，已有2000多个游戏场景，并可无限扩展，与一般几十个场景的游戏不可同日而语。它拥有丰富的游戏内容，精致的游戏画面，平衡的战斗系统，精彩有趣的任务，自由多样的发展路线，并可真正实现万人以上同时在线游戏。玩家在游戏中可以打怪、升级、挣钱、聊天、PK、交友、组队、建帮、交易、换装等等，随时随地在手机上体验真实的网游乐趣。炎炎无期的夏日，愿乾坤世界能为我们带来无限的清凉。



张志杰	NDS可远观而不可玩也，PSP正在幻想之中，还是抱上我的SP，沉浸在欢乐中吧！
读者资料	16岁，男，214190，江苏无锡锡山东北塘镇东北塘中学0411班，兴趣：玩游戏

本期PDA游戏 TOP5

Dreamway

游戏类型：RAC　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.pocketgear.com
适用机型：Pocket PC；Palm OS



《Dreamway》是一款画面风格很Q的恶搞赛车游戏，在游戏中玩家可以利用各种手段来赢取比赛，比如用导弹将对手炸飞或向赛道上泼润滑油等等。总之，为了奖金你可以不顾一切，最重要的是在这款游戏中无论使用何种手段，都是合理合法的！这款游戏共有7大赛道，每条赛道的风格各异，火山、城堡、森林……这些赛道都能为我们带来不同的快感。

Artificer

游戏类型：SLG　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.clickgamer.com
适用机型：Pocket PC

在这款游戏中，玩家将要扮演一个手工工场的主人，这个工场专门为你所在的王国生产各种勇士装备，比如盔甲、护腕、盾牌等，玩家的任务就是带领这些工匠不断为国家输送最精良的武器和装备。在游戏中，当完成的生产任务达到一定数量时，玩家的制作等级也会相应提高，这时所能制作的产品数量和难度也会相应变化。同时游戏中还追加了“声望值”的设定，每当完成一个任务，玩家的声望值也会跟着增长，当声望值达到一定数量时国王就会为玩家加官晋爵。



Crazy Jack

游戏类型：ACT　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.int13.net
适用机型：Pocket PC

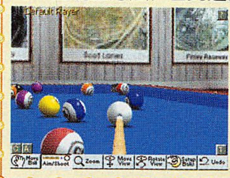


《Crazy Jack》是一款有些类似《古惑狼》的动作型游戏，在这款游戏中，我们将要扮演一只从马戏团里逃跑的大猩猩（大金刚?），一路上边逃亡边搜集各种水果来补充自己的体力。可不要小看这只亡命猩猩，除了高人一等的轻功外，它还是位爆破高手，在游戏中你可以用各种威力十足的炸弹来扫清那些在路上拦截你的妖魔鬼怪。

Virtual Pool Mobile

游戏类型：A-RPG　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.celeris.com
适用机型：Pocket PC

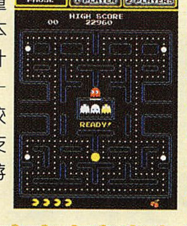
在2004年本刊曾为大家介绍过这款游戏，不过那时这个游戏还处于调试阶段，没有正式发售。现在这款游戏终于正式面市了，除了支持普通的Pocket PC外，它还全面支持高分辨率Pocket PC机型。该游戏的开发小组表示，他们在这款游戏中采用了XBOX和PS2平台上的一些制图方法，因此这款游戏的画面绝对出类拔萃。同时，游戏还支持玩家自由调节视觉角度，你可以从各个角度瞄准球洞，全方位掌控比赛。



Pac-Man

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.namco.com
适用机型：Pocket PC

这款PDA版《Pac-Man》是由Pac-Man的亲生父亲Namco公司亲自担纲打造的，它也是目前PDA上唯一一款正牌的《Pac-Man》。虽然游戏的画面显得比较简陋，音效也有些单调，但它却能够勾起那些老玩家对童年游戏生活的无限回忆。本作的游戏画面和音乐都原汁原味再现了当年FC版《Pac-Man》的精髓，制作得比较不错。除此之外，游戏还支持蓝牙双人对战功能，使游戏的乐趣倍增。



吴孝伟	期待《恶魔城》在DS上的新作，延续《晓月》的舞曲。
读者资料	18岁，男，215143，江苏苏州，兴趣：掌机、看书、足球

本期手机游戏 TOP5

潜艇笨笨

游戏类型：STG　上市日期：2005年6月
官方网站：http://218.78.213.239
适用机型：Java

《潜艇笨笨》是一款以潜艇大战为题材的游戏，故事发生在未来，为了阻止外星人取地球的海底资源的阴谋，玩家要驾驶着这些新式潜艇与外星人展开激烈的斗争，保卫我们的地球家园。游戏的风格非常卡通化，船只、飞机、弹药、图标都很醒目可爱。另外，游戏中种类繁多的敌人潜艇也是游戏的一大亮点，而且在每关关底还隐藏着一个神秘的BOSS，能否取得最后的胜利，就看你的了。



手指总动员

游戏类型：PUZ　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.konamionline.cn
适用机型：Java



《手指总动员》是一款移植自PS主机上同名迷你大合集的游戏，游戏共包含了10个小游戏。其中Ⅰ代包括“拆楼狂人”、“天才射门”、“消灭章鱼怪”、“快餐店”4个小游戏；Ⅱ代包括“掷骰子”、“捅窗户”、“打电话”3个游戏，Ⅲ代则包括“敲木块”、“吃豆子”、“跳房子”3个游戏。这10个小游戏画面绚丽，色彩缤纷，最重要的是它们的玩法都很简单，玩家只需要动动手指，就能拥有乐趣无穷的游戏体验，绝对适合玩家休闲娱乐。

魂斗罗

游戏类型：ACT　上市日期：2005年6月
官方网站：http://www.konamionline.cn
适用机型：Java

公元2631年，神秘的陨石坠落在新西兰海域的伽卢伽群岛。2年后的2633年12月，企图灭亡人类的神秘侵略者“红色猎鹰”占领了伽卢伽群岛，将其作为前线基地。海军部队“魂斗罗”中的上等兵比尔和兰斯奉命突入前线基地破坏基地中枢……这个情节熟悉吗？这就是经典的FC大作《魂斗罗》的故事背景。我想这个游戏就无需多做介绍了吧，这个手机版的《魂斗罗》可是原汁原味，由konami公司亲手移植，质量绝对没问题。唯一美中不足的就是它被拆分成了8个部分，每部分为原作中的一关，需要下载8次才能玩全……



灌篮高手

游戏类型：AVG上市日期：2005年6月
官方网站：www.game133.com
适用机型：Java

光头樱木君也来到了手机上，不过这次他带大家进行的不是篮球比赛，而是一场文字游戏。本作是一款剧情文字类游戏，以灌篮高手动画为故事背景，游戏中玩家将以樱木花道的身份对碰到的各种事件进行处理，你可能因为小小的差错失去晴子对你的好感，饱尝失恋的苦痛；也可能因为点点聪明获得意外灌篮的诀窍，得到了晴子的泳装写真；也可能因为圆满完成安西教练的任务，从而知晓湘北高中篮球场上一再称雄的秘密。总体来说游戏的玩法很简单，但是想顺利通关也不是那么容易的。游戏有多种结局，到底你能玩出多少种，不妨挑战一下吧！



生化危机

游戏类型：AVG　上市日期：2005年6月
官方网站：www.capcom.com
适用机型：iMODE

最近CAPCOM公司在高端iMODE手机V6XX系列上推出了《生化危机-断章》系列的最新游戏。本作以《生化危机3》为基础，讲述美国中西部的浣熊市遭受T病毒感染，S.T.A.R.S队员吉尔以及少数几名幸存者要在浣熊市完全毁灭前脱离这个地狱般的城市。游戏为全3D画面，人物描绘的十分细致，背景画面采用静态贴图，属于生化系列游戏传统制作方式。虽然是手机版，但CAPCOM出色的技术再加上V6XX系列手机出色的性能使本作的效果已经接近PS版《生化危机1》的水准，不知PSP是否会有些心有余悸呢？



徐作磊	大学生活即将结束，工作以后游戏时间就会减少，但是这颗热爱游戏的心永存。
读者资料	22岁，男，232052，安徽淮南谢家集区谢二北村13栋5层26号，兴趣：上网、看书、睡觉



迷宫中的少年－隐藏在沙漠中的危机

机种：GBC	厂商：CHUNSOFT	发售日：2001年
类型：A.RPG	容量：32M	经典度：★★★★★

一句话评语：2代作品带着更高的水准出现在玩家们眼前，游戏整体的水平也达到了一个新的高度。

GB版初代的大获成功并没有让CHUNSOFT就这样止步不前，不过在普通的GB上已经不能让CHUNSOFT在《不可思议的迷宫》系列上有更大的突破。在收到任天堂送来的GBC开发平台的时候，中村光一和他的程序小组才正式的让GB版的风来西林系列继续开始工作。经过长时间开发的GBC版的《风来之西林2》带着更高的水准出现在玩家们眼前，32M的大容量配合着彩色版的画面大幅度增加了“视觉系感受”游戏开始的一段动画就为玩家们证明了《风来西林2代》的变化之一。游戏当然不光只是在画面上进行了加强，游戏的系统相比前作更加复杂，游戏开始时可以选择的教学模式也是这个游戏的优秀之处，因为在这里玩家们可以了解到游戏的进行方法。同时游戏中可以选择使用道具的数量也增加到了前作的2倍。不过这些都只是为了新加入的255F迷宫所作的一个铺垫而已。

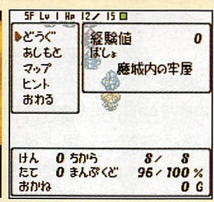




这次的故事情节发生在西林离开月影村之后，不知道是什么原因促使着西林来到了荒无人烟的沙漠中。变幻莫测的沙漠总是会让人们对它感到恐怖，不知道走了多久，西林手中的最后一滴水也流进了西林的喉咙，“我的身体好重。”说完这句话的西林就这样倒了下去。就这样不知道过了多久，2个黑影出现在西林的面前将他拖向了前方，而那两个黑影的目的地就是突然出现在沙漠中的巨大城堡。进入城堡后西林和宠物柯帕以入侵者的名义关到了城堡的地牢中，红色的魔堡龙兵刚走，西林所在的地牢内突然被打开了一个暗道。从中爬出的竟然是一个陌生的女孩，女孩放了西林之后说了句“快点逃”就匆匆忙忙地离开了，而从此时开始我们的西林就要在沙漠的世界中







解开这一切。

这次的《风来2 沙漠的魔城》最吸引人的就是游戏中强化了迷宫的设计而且增强了对咒文使用，而且想要达到《风来2》高手的境界就要对游戏中所出现的咒文的规则了如指掌，同时风来人番付这个模式的高点数突破也是达到高手的必经之路。

游戏最大的魅力就在于那可以不断挑战的不可思议的迷宫。这次在沙漠的魔城中又为玩家们增加了大量的迷宫，而且迷宫的不可思议程度大大的提升。在这些不同的迷宫中玩家要使用不同的策略来达到顺利通过的目的，就是这一点使得此游戏有了超高的耐玩度。众多的玩家们不断地思考出相对于每个迷宫的最快突破方法，以及各种攻击道具的最大攻击力输出方式。此外对于游戏中各种超级秘技的挖掘也是此游戏的乐趣之一，其中仍然让玩家们津津乐道的满腹度200％与快速99LV都是游戏中最为常用的秘技。

特训迷宫的出现就是为了让玩家们对自己能力的一个总体测验，总层数高达255F的不可思议迷宫让人看了都觉得此项特训的完成实在是一个功夫活，不过灵活地运用道具和使用“良秘技”再加上一些耐心通过它绝对不是问题。虽然通过255F后并不会得到什么优秀的奖励，但是在通过的时候可以让你在初期就得到许多特别道具。而且此迷宫出现在游戏中最大的目的其实就是为了满足玩家们通过后的骄傲感而已。

作为GB主机《风来西林》系列的完结篇，这部作品的游戏优秀程度与前作相比，整体水平都达到了一个新的高度。有些玩家们疯狂的沉浸在这不可思议的迷宫中不停地研究和探索，从而总结出了许多优秀的游戏经验。此外西林的救援队这个优秀的通信设定也让许多玩家了解到只有风来系列的迷宫才会如此的好玩。

文/BLUE KYO　责编/雪人

文树森	如果PSP和NDS能降到使我们这些学生能接受的价格那就太好了！
读者资料	18岁，男，300454，天津塘沽区胡家园街中八东村玉东里77号，兴趣：电玩、上网



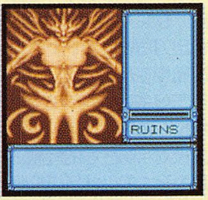
掌握在少年手中的希望－消灭未知的黑暗

机种：NGPC　厂商：SEGA&ESP　发售日：2000年
类型：S·RPG　容量：16MB　经典度：★★★★☆

一句话评语：DC上大受好评的游戏的NGPC移植版，不过大量的日语指令与地名很容易让玩家们放弃。

冒险家的定义是什么？他们的目的又是什么？带着这个问题我也成为了一名冒险家，理由就是为了寻找上面两个问题的答案。不过就在多年之后，我感觉仿佛一切问题都回到了原点，为什么我要成为冒险家，而成为冒险家又是为了什么？不断的生与死在那成熟的心里似乎不算什么，但是还年少的我为什么就要为了一个理想而去经历人世间最为可怕的东西。不过就在今天的这次冒险中我终于了解到了冒险家的真正含义……





DC上大受好评的游戏作品，游戏虽然不是由SEGA本社亲自制作的，但是游戏优秀的自由度仍然得到了SEGA的大力支持。这部作品可以说得上是SEGA在NGP上少见的游戏作品，虽说游戏在移植过程中做了一些相对的缩减，但是游戏的整体框架还是原封不动地移植到了NGPC上。游戏是以DC版一代为蓝本移植，故事讲述的是掌握了一种特殊精神力的主角们与第8帝国军战斗的故事。游戏由原来的3DRPG改成了2DS·RPG。游戏在战斗时的爽快感虽然失去了一些，但是这样却可以给FANS们另外一种游戏的乐趣，新加入的冒险剧情可以让玩家们更好了解到神机世界中的一些秘密。

作为一部自由度相当高的S·RPG作品，玩家们在游戏中不光可以发展主线剧情，而且还可以在公会接受各种各样的委托。接受委托后便可以去各大遗迹中探险，从而获得一些未鉴定品，得到后便可以去鉴定师那里鉴定，从而得到一些不能够在道具店中买到的道具。由于游戏改成了S·RPG，自然就少不了剧情中的繁多对话。NGPC中的神机世界在非冒险状态下的移动方式采用的是和大航海一样的菜单移动方式。每到一个城镇的时候，就会在右边的窗口画面中出现能够进入商店、酒吧以及委托任务的公会名称，当玩家们选择相应的名称就可以进入相应的地点。其中游戏里不可不去的地方只有三处，那就是道具店、酒吧和公会。







在冒险中玩家们会遇到许多一起进行冒险的伙伴们，而这些伙伴每一个人都会一种特殊的技能，灵活地运用伙伴的招式技就能够很轻松地打倒某些BOSS角色。虽然游戏的战斗画面改成了SLG模式，但是在每个角色使用自己绝技的时候，画面中会出现该名角色的特写画面。但是令人遗憾的是，虽然神机世界中角色的招式多种多样，但是使用必杀技的时候特写画面只有那么几种，实在是让人感到遗憾的说……





游戏在进行过场演示的时候，窗口的特写配合着下面的字幕给人一种很舒服的感觉，不过游戏的制作过于向PCDOS时代的RPG靠拢，导致游戏对话过于繁多，而且画面右侧的大量商店专业名字也很容易让日文苦手的玩家放弃了这款优秀的S.RPG作品。对于NGPC的软件阵容来说，上面能够出现一款如此优秀的游戏作品也是相当值得庆幸的事情。

文/BLUE KYO　责编/雪人

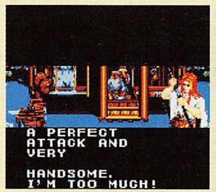
许文斌	PSP上的机战什么时候才推出啊？我快疯了！
读者资料	20岁，男，200436，上海宝山区沪太路1500弄8号202室，兴趣：电玩

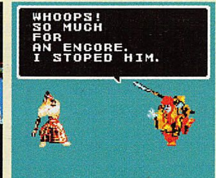
掌中的真剑胜负

机种：GG | 厂商：TAKARA/SNK | 发售日：1994年
类型：FTG | 容量：1MB | 经典度：★★★★☆

SNK移植厂商TAKARA的掌中作品，游戏在当时被称作MVS掌中侍魂，拥有GG的玩家绝对不应该错过的佳作。

此作不但可以称为SNK的第一款纯武器格斗类游戏，同时也可以说得上是纯兵器格斗游戏的始祖。游戏在93年出现在MVS机版后，掀起了纯武器游戏对战的热潮。侍魂的成功之处就在于它那令人紧张的“武器胜负”，在VS的时候不论玩家们选择哪一个角色都必须要掌握游戏人物武器的出招和收招时间，这样才能达到骗招与攻击的最佳时机。





游戏的操作也是当时的格斗游戏所不具备的。作为SNK的四键类格斗游戏来说，侍魂的攻击方式可以说得上是最为独特的，2种重型攻击的操作设计也是独一无二的，轻攻击和中攻击可以组合出重攻击，此系统被沿用在SNK以后的许多格斗游戏中。

在侍魂这个游戏中招式的出与收就是攻击的关键所在，某些角色的中斩在近距离发动后，被对手防住后就会遭到反击，而攻击力最强的重斩则是更不能轻易使出。而且游戏中还加入了“怒”槽的设定。当玩家受到攻击时怒槽就会慢慢积攒，当怒槽积攒至顶点的时候，玩家所使用的角色就会呈全身“发红”的状态，而此时的攻击力也会是普通攻击的二倍。

此外游戏另外一个独特的系统就是“拼剑”。当两名角色在特定距离同时使出同样的攻击手段时，该系统就会启动。启动后两名角色会同时向前进行拼剑，其实这个时候就是在比试玩家们的按键速度（其实这个就是游戏的一个不公平之处，谁按键快谁就占优势啊！当时因为按键速度慢，本来能赢的对局结果因为拼剑失败而输掉了，这点也在此证明了此游戏为“纯武器格斗”）。拼剑后共有3种结果：第一种是按键慢的一方的武器掉在地上，第二种是双方弹开同时向后跳出一定距离（此时可以攻击），最后一种就是双方武器全都掉在地上，没武器角色的实力就要弱化许多，而且此时角色在防御普通攻击时也会受到伤害。



TAKARA所移植的GG版是根据SFC版简化而来，GG版的登场角色由SFC版的12人减少至9人。游戏虽然保留了原作中的大部分系统，但是却取消了活跃在后台的裁判黑子与跑腿的飞脚。也许是由于GG屏幕的原因，TAKARA将人物的血槽和怒槽都放到了屏幕下方，这样虽然使得对战的时候人物动作能够看得比较清楚，但是玩家却难以掌握血量和怒槽的多少，虽说取消了飞脚和黑子但是每到一定时间的时候仍然会有物品从背景中“飞出来”。游戏相对于SFC来说缩水了不少，但是游戏的画面还是很符合街机原有的风格。游戏虽说只有9名角色，但是角色的招式却完整地保留下来。玩家在GG上面同样可以和街机一样体验到“原汁原味”的侍魂。

游戏在画面和招式上得到了应有的保留，但是游戏在移植手感上却要差上许多。原作中那种一刀一刀的“朴实”攻击在GG版中基本不复存在，原因就是角色出刀后的硬直时间取消。在GG版的侍魂中玩家可以随便使用轻、中、重三种攻击，有时候在角落中运气好的话还可以使出三种攻击所组合出的无限连续技。跳起后玩家们也可以照样三种攻击乱出无需考虑被对手防住后的问题。在GG版的9名角色中，其中最为强大的仍然是街机版中新手都爱使用的法国传奇剑客夏洛特。无论是跳跃时的重刀还是站立时的重刀，完全没有硬直存在。伊贺忍军中最强的忍者服部半藏在游戏的实力也不可小视，站立重刀无论是对空还是对地都是相当好用的招式，直要你愿意你可以在角落中一直砍下去直到对手被KO。除了武器硬直取消这个BUG之外，游戏还存在着“无限摔”的BUG，使用方法简单，任何玩家都可以轻松上手。在使用霸王丸的时候将对手打至角落，此时在对手没起身之前使用弧月斩，此时就会看到霸王丸并不是使出该招式，而是快速冲过去将还没起身的对手再次摔倒。这么多恐怖的BUG直接导致了游戏的不平衡。





虽说这部作品是TAKARA早期移植作品中比较失败的一作，但是根据当时的技术能够在手中玩到还原度如此之高的侍魂，我们还奢望什么呢？

PS ：而今侍魂初代又要登陆手机平台了，单从游戏画面上来看还原度还是很高的。可选则角色只有4名，玩家要通过5关后最终消灭邪恶的BOSS。游戏的剧情是原创的，现在只能期待这个移植公司不要糟蹋了SNK的硬派手感。

文/BLUE KYO　责编/雪人

关宇辰	看看平井一夫、久多良木，发现SONY人的睿智，看看山内、岩田、横井军平，得知NINTENDO人的朴实。
读者资料	17岁，男，063000，河北唐山一中高一3班，兴趣：看书、玩游戏



责编/暗凌



前仆后继，众志成城

车轮战术分析（下）

上次我们谈了一下“骑兵型”PM的使用，这次来探讨一下PM中的“坦克”。“坦克型”的PM不仅需要有较高的攻击能力，同时还要有不错的防御能力，用来承受对方的攻击。虽然它们未必有“骑兵”们那种横扫千军的实力，但却是队伍中不可或缺的中坚力量，在双方的攻击手互相比拼时，它们是最值得信赖的。同时，作为队伍的主要防守力量，它们也是“车轮战术”中的重要一环。

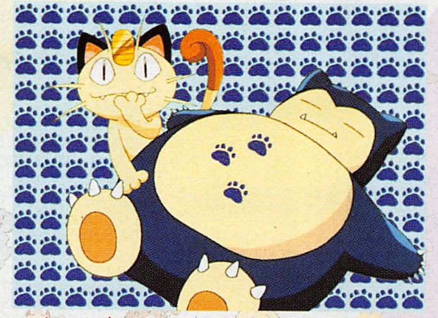
首先，我们还是看一下“坦克”中使用频率较高的PM，方便我们从中选择（表格中按属性来排列）：

编号	属性	PM名
289	普通	懒猴王
143	普通	卡比兽
241	普通	大奶罐
376	钢铁+超能	合金十字
208	钢铁+地面	合金蛇
166	地面	车轮象
028	地面	穿山王
377	岩石	岩神柱
073	水+毒	毒刺水母
089	毒	臭臭泥
130	水+飞行	暴鲤龙

这次的数量要比“骑兵”更多一些，而它们的区别也就更大，其中黄色部分表示物防能力较强的PM，绿色表示特防能力较强，而白色的则表示两者均有尚可的表现。而我们讨论时也就按照这样来分类。此外，这里所指的防御能力并不仅仅是指种族值高低，还包含了属性、特性等因素。就像双弹瓦斯的防御种族值绝对不如钢甲龙（编号306），但防御能力显然要出色很多。

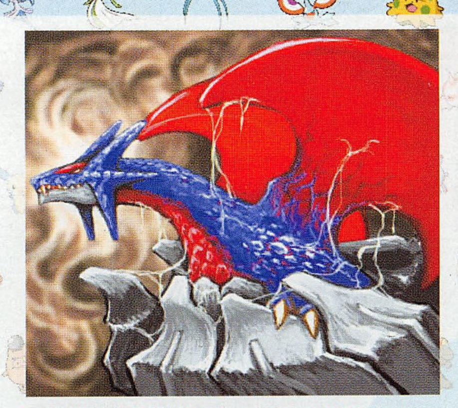
其中，懒猴王、合金十字和车轮象是最名副其实的“坦克”，因为它们不仅“火力”惊人，而且皮糙肉厚，即使挨打也不会觉得疼，这类PM用来和对方硬碰硬可以说是最适合不过了。懒猴王的报恩（おんかえし）、合金十字的彗星拳（コメットパンチ），车轮象的地震（じしん）都有相当高的威力，对不少PM都有一击致命的能力。当然，它们并不仅仅是这种崇尚“蛮力”的PM，但在车轮战术的前提下，我们需要这种“蛮力”。懒猴王的速度本来也相当出色，无奈由于受到特性所累，不能像“骑兵”那样进行扫荡，但凭借卓越的防御能力，作为“坦克”来使用还是绰绰有余的。

接下来是大奶罐、合金蛇、岩神柱，比起上面的PM来说没有很强大的攻击力，但可以靠消耗式的攻击打倒对手。大奶罐也有一个译名是“奶牛坦克”，因此肯定是“坦克”的优秀人选了（笑）！它的速度和物防能力相当出色，物攻



↑视睡如命的卡比兽拥有不亚于神兽的实力。

周启航	掌机是游戏的一种，我爱游戏因此爱掌机，从掌机上我知道了我的热衷是什么。
读者资料	15岁，男，317000，浙江临海市白塔小区5-14幢2单元101室，兴趣：玩游戏



↑比起憨厚老实的快龙来说，血翼飞龙更有龙族的血性。

虽然不高，但却有不少实用的技巧。此外，它可凭借饮奶（ミルクのみ）保证自身存活，而找到机会不断使用诅咒（のろい）不断强化攻防的话，能够横扫对方。当然，最主要的是治愈之铃（いやしのすず）的作用，它可以用来解除我方所有PM所受到的异常状态，可以说是车轮战术的重要支援。合金蛇和岩神柱就更加注重防守了，睡眠（ねむる）这个技能对它们来说是必不可少的。而合金蛇具有极其优秀的防御能力以及属性修正的地震，岩神柱具有实用的攻击技巧以及替身（みがわり）+气合拳（きあいパンチ）、诅咒等手段，也是很可靠的。穿山王则比较特殊，虽然能力特点上面有点类似于车轮象，不过它速度更快，而且能够靠剑舞（つるぎのまい）来突然强化能力，把握好强化的时机的话，完全可以给对方一个措手不及。

卡比兽、毒刺水母、臭臭泥是擅长特防的“坦克”。卡比兽无疑是其中的佼佼者，凭借出色的物攻和特防能力，以及各种实用的技巧，当之无愧的成为了“坦克”的代名词。而毒刺水母和臭臭泥比起卡比兽来说，实力下降了一个档次，但它们却有卡比兽所不能代替的地方。毒刺水母速度很高，还有剑舞来强化本来不算弱的物攻，并且有一些不错的辅助技巧来支持；臭臭泥和卡比兽的能力特点类似，但技巧和能力方面都差了一个档次，不过由于卡比兽已经被禁止使用诅咒，而臭臭泥却并不限制，所以这就是使用它的重要理由。

暴鲤龙则是比较特殊，特防能力不错，物防方面由于有威吓（いかく）特性也是游刃有余，再加上对常见的格斗、地面、水、火等属性的抵抗效果，实用性非常高。它不仅有实用的攻击和辅助技巧，而且可以凭借龙舞（りゅうのまい）来强化，攻击潜力相当高。

在车轮战术中，这些“坦克”们扮演承上启下的枢纽，不仅帮助防御能力较低的“骑兵”和“二刀流”类型的PM挡下了不少致命攻击，和对手进行硬碰硬的较量，而且也为它们营造出来更多的攻击机会。因此，它们的存活与否直接关系到“车轮战术”能否顺利实施。当然它们自己的攻击能力也不差，而且不少还拥有强化技能，当战斗发展到后期阶段时，有望像“骑兵”一样席卷对手。

下面介绍的是“二刀流”PM，它们的最大特点就是身兼两攻，能够打击更多的PM。比如懒猴王虽然攻击能力卓越，但遇到盔甲鸟（编号227）就会相当被动；但如果是火烈鸡（编号257）这样的二刀流的PM出阵，无论是盔甲鸟还是卡比兽，都要退避三舍了。但这类PM通常情况下，速度和防御方面都没有优势，所以既不能承担攻击重任，也无法作为队伍中坚，所以建议这类PM不要多用，1到2个足矣。

编号	属性	PM名
373	龙+飞行	血翼飞龙
149	龙+飞行	快龙
248	岩石+邪恶	巨甲兽
257	火+格斗	火烈鸡
125	电	电击兽
110	毒	双弹瓦斯
034	毒+地面	尼多王
260	水+地面	水怪王

这类PM只推荐表格中的几个，因为像卡比兽这样，虽然可以带大字火来杀伤盔甲鸟，但与这些纯粹的“二刀流”PM来说还是有本质区别的，所以这类并未收入。其中血翼飞龙、快龙、巨甲兽拥有出色而全面的能力，但与此同时也带来了不少属性弱点问题。火烈鸡、电击兽、尼多王的防御能力稍微低了一些，但胜在更强的攻击能力，其中电击兽速度优秀，是不可多得的人才。双弹瓦斯的防御能力很高，属性弱点也非常少，再加上本身属性修正的毒炸弹和实用的特攻技巧，算是比较罕见的防守型二刀流。水怪王应该是这里面使用率最高的PM，它不仅攻防能力出色，属性也非常好，完全可以作为主攻力量，是“二刀流”的一个例外。由于二刀流在车轮战术的意义不是很高，这里就不详细介绍了。

除了文中所述的三类主攻手，还有一些PM虽然不能挑起攻击重任，但对于“车轮战术”来说也是非常有价值的。首先就是号称盾牌杀手的三磁怪（编号082），它的特性磁力（じりょく）

张晁	PSP集娱乐、时尚于一身，但发售以来的种种问题，表明PSP还并不是很成熟。
读者资料	16岁，男，100085，北京海淀区上地佳园11楼二单元602，兴趣：GBA、PC游戏



PM名	特性	携带道具	配备技能
化石飞龙	石头脑袋	专爱头巾	觉醒飞+地震+岩崩+舍身撞
合金十字	净体	专爱头巾	彗星拳+地震+岩崩+大爆炸
大奶罐	厚脂肪	剩饭	报恩+诅咒+治愈之铃+饮奶
血翼飞龙	威吓	剩饭	觉醒飞+地震+大字火+龙舞
三磁怪	磁力	剩饭	10万伏特+觉醒火+电磁波+替身
卡比兽	免疫	剩饭	报恩+地震+影球+睡觉

能够让钢系PM无法换下场，配合技巧10万伏特（10まんボルト）和觉醒火（属性为火的めざめるパワー）可以轻松杀掉盔甲鸟或者核果兽（编号205）这类物防盾牌，为我方的进攻扫平障碍；接下来是号称速度之王的忍者蝉（编号291），本身有一定的攻击能力，但更大的意义还是来提供接力的条件，在战斗中后期时往往有更好的接力机会，使得我方慢吞吞的“坦克”也能摇身一变成为嗜血杀手。

大家看完了这么多风格迥异的PM，是不是反而觉得无从挑选呢？其实这并不是什么问题，只要根据文中的要求来选择PM，再通过实践就不难找到适合于自己的理想战术了！这里推荐一个示范性队伍：

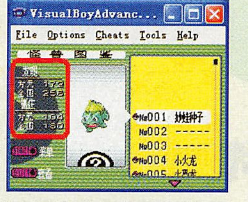
这支队伍比较注重攻守平衡，高速度的化石飞龙是先锋，而卡比兽、合金十字、血翼飞龙这三只彼此属性互补，可以轮流上阵，贯彻“车轮战术”；三磁怪作为“盾牌杀手”，轻易不会亮相，而大奶罐作为重要的后勤人员，自然也是队伍中的最后一道关了。有兴趣的玩家可以仿照此队伍先和朋友打上几局，等积累了一定经验后，就可以根据“车轮战术”的要求，来塑造自己个性化的队伍了！

文/koflover

口袋妖怪游戏金手指开发教程

模糊搜索（中）

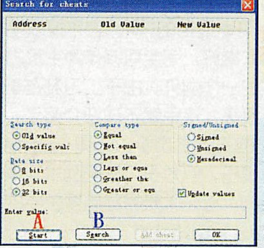
三、搜索修改

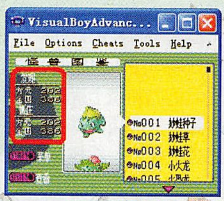


首先我们要有一个全图鉴的存档（完成度比较高也可以），一个刚开始游戏的存档(方便搜索，图鉴越空越好)。这里推荐使用即时存档，因为即时存档可以不用重启游戏，缩短搜索时间。

好像图鉴满了点，这会带来一些麻烦（太多了会造成与全图鉴差别不大，加大搜索难度，还有可能丢失部分正确地址），大家别学我哦！

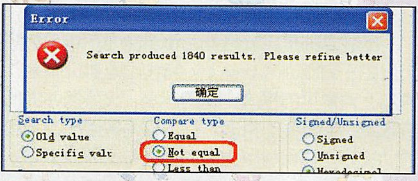
然后打开修改器，将数据大小选择为“32 bits”，因为可以想象：游戏不可能用很小的范围存储386图鉴的信息，所以将数据定义为32位，可以避开一些小数据的干扰，加快搜索速度。按A所示的“Start”，然后是OK。别吃惊，模糊搜索第1步只是记录内存的所有数据的状态，不进行搜索，这与精确搜索不同。按下Start后，修改器会记录下内存中的数值，以便下次进行比较搜索。





好，下面换档，打开已经准备好的全图鉴存档。厉害吧，全图鉴!(其实是改好了的，很诱人吧，继续往下学吧)

唤出修改器，选择“不等于”（下图红框）。因为如果经验丰富的话，对于图鉴的存储方式是可以预见的，完全可以使用精确搜索。但现在我们假设不知道全图鉴是怎样定义的，所以只能判断前后两次内存中的数据不等，于是使用模糊搜索查找“不等于”。按刚才图中的B“Search”，之后看下图结果：









Error？别担心，仔细看看。“找到1840个结果，请再找更好的”。数据太多了，无法确定结果。这是模糊搜索最大的问题，必须经过多次（有时会十多次）搜索才行。没办法，换回刚才不完全的图鉴的存档，再次Search。

大家发现什么问题了？是不是数据量变化不大？这也是模糊搜索的一个问题。因为内存中有许多数值是总在变化的，也有数值是始终不变的。所以以下面要有技巧了。假设我们现在停在全图鉴的档上，搜索过“不等于”了。别换档，再次唤出修改器，选择“等于”，按“Search”，大家发现什么了？是不是已经可以显示出搜索结果了？如下图：

Search for cheats

Address	Old Value	New Value
02000014	00030002	00030002
02000018	00030003	00030003
0200002c	00030008	00030008
02000030	00030009	00030009
02000038	0003000b	0003000b
0200003c	0003000c	0003000c
02000044	0003000e	0003000e
02000048	0003000f	0003000f

Search type: Old value / Specific valt　Compare type: Equal / Not equal　Signed/Unsigned: Signed / Unsigned

这里就利用了这些数据的特性，使总在变和始终不变的数据从我们的结果中剔除，大大减少了搜索范围。有时，我们确定一些变化不会造成我们需要的数据的变化，可以故意进行这些变化，然后搜索“等于”。如现在的全图鉴。主角所处地点，图鉴的开关，游戏的时间等等，都不影响图鉴的信息，所以我们可以走动走动，换个场景，过几分钟，把菜单调出等等，然后搜索。这样就能排除许多无用数据。当然，这种做法不是什么时候都有效的，尤其对于位数较小的数值的搜索，这种方法有时不但不能有效地减少数据，反而容易使需要的数据被误排除。所以需要我们多次尝试，了解其特性。

下面就离胜利差不多了，再这样“等于”+“不等于”搜索下去，结果……数据还有好多哦！的确，模糊搜索不是什么时候都可以完全地确定结果的。当然，也和我们搜索的东西有关。回头想想，我们搜索的是什么？是全图鉴，要控制全图鉴一个地址显然是不可能的，386只宠物的发现与捕获，必须用很大空间去储存这些数据。所以会剩下许多地址就不奇怪了。下面我们来看看剩下了哪些地址，大家看下面两幅图：

Search for cheats

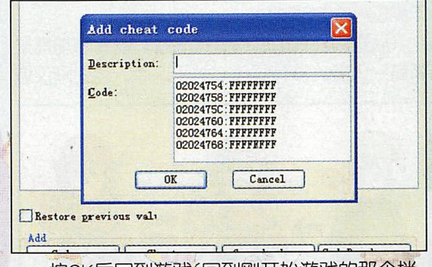
Address	Old Value	New Value
02037ca4	00007fff	14cf1d71
03007b98	03007290	03006270
03007b9c	03001518	030014c8
03007ba0	0300153c	00000000
03007ba4	00000002	086ae614
03007ba8	0828e48d	0828e49d
03007bb4	00000056	0000003a
03007bb8	00000002	00000000

Search for cheats

Address	Old Value	New Value
0200d5bc	00000000	000bbbb0
02024720	b5549279	ffffffff
02024724	40aaef15	ffffffff
02024728	888d0692	ffffffff
0202472c	f6675099	ffffffff
02024730	24406819	ffffffff
02024734	75457065	ffffffff
02024738	72a367a3	ffffffff

大家注意上面第一幅图里红框标出的以03开头的地址，那些不是我们要的。理由有两个：第一、这里的数据没有明显的有与无的差别，程序员一般不使用混乱的数值去表示一件事物的存在与否，因为会加大机器识别的难度，也不利于程序的联调，游戏也是如此；第二、如果曾经查找过其它数据，我们会发现：口袋妖怪大部分的数据集中在了02开头的地址里，我们有理由相信——全图鉴也应该在以02开头的地址里。于是后面的我们不用考虑了。

在第二幅图里，出现了十分整齐的“FFFFFFFF”，熟悉16进制的人应该清楚，转成2进制这就是32个1，如果“0”表示“无”，“1”表示有，不但符合我们说的要方便程序的实现和编译人员的阅读与联调，而且386图鉴的所有信息的确可以表示出来了。为证明这一假设，我们来数数这“FFFFFFFF”有多少。从02024720到0202474C，共12个，加上02024750的3（就是2进制的11），“1”的数目共12×32＋2＝386个。现在可以确信无疑了，就是这个。但是我们发现，这样的数据一共有4组，可以认为是系统判断发现与捕获，以及其它用途而设置的，我们把这些全部写下来，粘贴到金手指列表里：



按OK后回到游戏（回到刚开始游戏的那个档，不然看不出变化），看看是不是已经完成全图鉴了？

（未完待续） 文/Triton



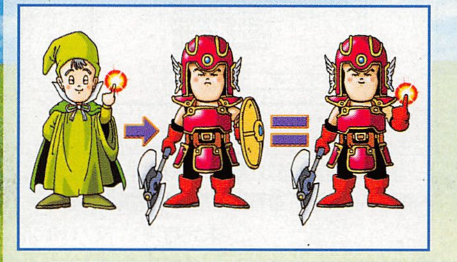
（接上期）

镜头转回阿里阿汉城，一名士兵跑回城堡里向国王报告了欧鲁特加死亡的噩耗。满怀悲痛的国王得知了拯救世界的希望化为了泡影后强忍住悲伤，安慰着一旁伤心欲绝的欧鲁特加夫人，然而夫人的坚强超出了国王的想象，原来她在欧鲁特加启程时就做好了这种心理准备，继而努力地把自己的孩子培养成为一个优秀的人材。现在，这个尚年幼的孩子即将承担起拯救世界的重任。



各位应该想象出来在姆欧鲁村那段中所说的矛盾了吧？在此时的阿鲁斯还只是个孩子，实际年龄只有四岁——看图片就知道他还是个小孩了——过了十二年后这个孩子成长为一个强壮的少年，勇者家族后继有人了。但奇怪就奇怪在这里了，为什么同是经过了十二年的成长，阿鲁斯就能成长为一个翩翩少年（其实也不过是16岁而已，还没成年呢），而远在姆欧鲁村的泊泊塔却还是个小孩模样？难道说当时的泊泊塔比阿鲁斯要小的多？比四岁的小孩小的多能小到几岁？而且还能活蹦乱跳的？越想越不通了啊，到底是我的脑筋太死了，还是这是Enix当年犯的一个错误呢？

从这段长长的剧情交代来看，欧鲁特加都是孤身一人的，没有同伴。关于这点，阿里阿汉城的国王也曾告诫过阿鲁斯，没有同伴，是欧鲁特加冒险失败的血的教训，因此警告阿鲁斯要去露依妲酒吧寻找同伴。但欧鲁特加真的是连一个同伴都没有吗？经过我的仔细发掘，终于找到了确切的答案，欧鲁特加是有同伴的！虽然这个同伴有可能不是战斗同伴，但他确实和欧鲁特加一起冒险过。这个矮人族的成员就是欧鲁特加的同伴，他说：我曾经和欧鲁特加一起冒险过，我怎么都不相信他掉进火山口里死掉了！各位有疑问的都去看看吧，地点在世界的正北方向，北太平洋西南岸，就是在龙女王城东边的祠堂，这个伟大的矮人就在那里。



我一直以来都感到很奇怪，为什么当年阿里阿汉的国王宁愿派士兵和欧鲁特加随行也不让那个士兵当他的同伴协助他呢？随行的士兵亲眼看到满身鲜血的欧鲁特加和怪物一起掉入火山口，而且这个士兵还能在那么危险的地方安然无恙地回到阿里阿汉，可见他是有点能耐的，否则早就成为怪物的美味佳肴了！国王也真是的……直到传来欧鲁特加不幸遇难的消息后才有所醒悟，并告诫阿鲁斯同伴的重要性。

三、上辈勇者的战斗在继续

在经历了如此坎坷的命运后，欧鲁特加的冒险并没有结束，而是转战到了大魔王佐玛所在的大陆阿雷夫加鲁多（アレフガルド）大陆，不愧是上辈勇者啊，他深知擒贼先擒王的道理，魔王巴拉摩斯只不过是大魔王的手下，要使世界从黑暗中解放出来，必须把真正的幕后黑手给消灭！然而……欧鲁特加是怎么到阿雷夫加鲁多这个终日被黑暗覆盖的大陆呢？入口只有一个，就是位于巴拉摩斯城东边的基亚加大穴（ギアガのおおあな）。但是在巴拉摩斯被消灭、佐玛出现前，这个大穴是不很大的，而且有着卫兵看守着，更何况大穴四周还有围墙隔离……欧鲁特加潜进去时肯定是花费了一番心思吧！欧鲁特加毕竟是欧



林雪晴	上期送的杯垫图案为什么不是雪人的呢？真想知道在上面放装了开水的杯子会有什么后果。
读者资料	20岁，女，100029，北京对外经济贸易大学，兴趣：看PG



鲁特加，卫兵、围墙在他的眼里形同虚设，从阿鲁斯们到那里时卫兵说的话来看，卫兵们甚至还没有发现到已经有人潜入了呢。

用小强这个词来形容欧鲁特加再合适不过了：从游戏中玩家需要找到大地之剑（ガイアのつるぎ）扔进那个火山口，造成火山喷发形成一条路这点来看，那个火山肯定是活火山无疑了，不然怎么能喷发？难道那把剑能瞬间使休眠火山甚至死火山喷发？玩笑有这么开的吗？好好复习地理去！想想看，坠落进了下面满是滚烫的岩浆的活火山里居然还能生还，这……恐怕得创造世界之最了，这实在是太离谱了，这真是太强了！勇者啊……真不愧是创造奇迹的人啊！

利姆鲁达尔（リムルダール）镇：镇口不远处有一个孩子对阿鲁斯们说：哥哥们也是来打倒魔王的吗？不过你们迟了哦，一个叫欧鲁特加的大叔已经出发去打倒魔王了。宿屋的隔壁的房子里的宝箱内存放着一个重要的宝物——生命戒指。在宿屋旁边的一个男子举证说这是欧鲁特加的重要的东西。可见欧鲁特加在这里逗留过，而且应该逗留了一段不短的时间吧，毕竟这里是离大魔王城堡最近的镇子，在这里驻扎下来，然后寻找进入大魔王城的方法——这个区域离大魔王城仅有一水之隔，而这仅仅隔着的一“水”就让阿鲁斯一行人费劲了心思，既要找太阳之石，又要找云雨之杖，然后再找到某个贤者将它们合成为彩虹水滴……从此天堑变通途，他们才得以杀进大魔王城堡里找佐玛算帐。

阿雷夫加鲁多大陆上能找到的欧鲁特加的行踪的痕迹非常少，仅在这里有一些蛛丝马迹。想想看，从他掉进火山口到阿鲁斯到达这个黑暗的大陆为止，时间应该已经匆匆地走过了十二、三个年头了吧！在这么漫长的时间里，我们的上辈勇者都在干吗呢？掉落火山口奇迹生还、秘密潜入基亚加大穴，在利姆鲁达尔驻扎。有证据表明欧鲁特加必定做了这些事情，在做这些事情的同时还有做什么，我们就不得而知了。到底什么事情要花十多年的时间呢？这算是一个比较大的谜团了。我斗胆猜测一下，由于和魔王的手下战斗时，欧鲁特加身负重伤，加上摔落火山口，尽管奇迹生还，但是却不得不需要花非常长的时间治疗，进行恢复。到了黑暗大陆后又由于需要找到到达大魔王城的方法，欧鲁特加再度煞费苦心，尽管找到了不需要使用云雨之杖的方法，但是花费的时间也是相当可观的。由此种种，十多年的时间就这么转瞬即逝了……

另外，欧鲁特加在这个镇子里留下了生命戒指……这个行为真让人感到匪夷所思啊，可能是这个装备并不是很重要吧，但是带在身上说不定什么时候会用得上啊！难道他有好几个不成？不然没事扔在这里干吗？这和他当年把头盔留在姆欧鲁村一样是个谜……





佐玛城：快了，快要见到大魔王了！快要进行决战了！正当阿鲁斯们过桥时，桥的那一边传来了打斗的声音，是欧鲁特加和キングヒドラ正在战斗！画面一转，凄凉的音乐响起，惨烈的战斗正在进行：

欧鲁特加攻击，キングヒドラ损伤99；キングヒドラ攻击，欧鲁特加闪开；欧鲁特加使用咒文バギクロス，キングヒドラ损伤106；キングヒドラ吐出かえんのいき，欧鲁特加损伤90；欧鲁特加使用咒文ベホマ，HP全回复，キングヒドラ攻击，欧鲁特加闪开；欧鲁特加使用咒文ライディン，キングヒドラ损伤78；キングヒドラ攻击，





欧鲁特加闪开；キングヒドラ吐出かえんのいき，欧鲁特加损伤120；欧鲁特加使用咒文ベホマ，但是MP不够；欧鲁特加沮丧地爬了起来……キングヒドラ吐出かえんのいき，欧鲁特加损伤80，欧鲁特加躺倒在地上；キングヒドラ吐出かえんのいき，躺倒在地上的欧鲁特加被火焰卷起，抛到空中，再狠狠地摔倒在地，损伤70。

战斗结束……欧鲁特加奄奄一息……他感觉到身边似乎有什么动静，于是用了最后一点力气交代着他的遗言："谁……谁在那里？我什么都看不见了……什么都听不见了……如果有人在那里的话……帮我传个消息……我是阿里阿汉的欧鲁特加……如果……如果你有机会去拜访阿里阿汉……找到在那里居住的阿鲁斯……并把这个(消息)带给他……我没能带来和平……原谅你那不幸的父亲……呜哇啊……"

这是阿鲁斯懂事起和父亲见的第一面，但却成为了永诀。可怜的欧鲁特加战斗了大半生，没能取得最后的胜利，最终丧生在怪物的火焰下。他并不知道，在他最后的时间里在他身边听完他遗嘱的人中，就有他的孩子……

从这场战斗中我们可以看出：1.欧鲁特加的职业是勇者，从他使用的咒文ライデイン来判断的，自DQ有这个咒文以来，它都是勇者的专利，在本作中勇者这个职业是唯一不能转的职业，所以欧鲁特加的职业不可能是其他的了。2.キングヒドラ喷出的火焰到底是什么奇怪的东东啊，在对付我方时喷出的火焰是不是同一种呢，如果是的话，为什么伤害却稳定在40以下？如果不是，那为什么同样是かえんのいき，和对欧鲁特加战斗时可不一样啊，伤害也差太多了……不过，在我方角色使用咒文ドラゴラム时喷出的火焰也是かえんのいき，然而对怪物的伤害却能有180左右！难道……还是这怪物在做了什么手脚？

另外，战斗中的双方的行动方式以及各项数据是一定的，不会因任何情况发生任何的改变。由此可以看出，欧鲁特加的最大HP应该在279（78+120+80+1）到348（78+120+80+70）之间，算不上多啊……依照计算公式也能计算出当时欧鲁特加的攻击力，大约在350左右……好高！但MP如此之少，应该是在路上消耗的吧，应该也没有恢复MP的道具祈祷戒指，否则也不至于只用了那么几个咒文之后MP就见底了……有一点大家可能都会感到奇怪，那就是为什么欧鲁特加明明没有MP却还能使用咒文？（当然结果我们都看到了），在游戏中可是无法这么做的，在MP不够的情况下是会提示MP不够，不会浪费一个回合的！这……莫非只是为了让玩家知道当时的欧鲁特加已经到了山穷水尽的地步了？我只好相信这点了，不然这就是BUG了。

四、还魂

阿鲁斯一行人与神龙战斗后并许了第二个愿望后，欧鲁特加就能被复活，勇者一家子终于能够团圆了。

阿里阿汉城：十六年前和丈夫生离，四年之后又传来爱人不幸遇难的消息，现在却亲眼看到朝思暮想了十六载的那个人……欧鲁特加夫人激动万分，纵然有着千言万语也难以表达此时的心情啊！对面的上辈勇者也终于见到了自己的孩子："这么说你就是阿鲁斯了。看来你已经长大了。当我离开的时候你还是那么的小……发生了那么多的事情，我感到很抱歉。你现在在做什么呢？什么！？你说你会继承我的道路去打败大魔王？我……明白了。我没有办法阻拦你。但是……但是不要再让你的母亲伤心了。"十六年了……十六年里，欧鲁特加不是个合格的丈夫、也不是个合格的父亲，他是多么的想在后半辈子好好的补偿啊。

欧鲁特加复活的消息瞬间传遍了整个阿里阿汉，人们的反应无一例外的惊讶："这真是个好消息！阿里阿汉的勇者欧鲁特加回来了"、"欧鲁特加还活着，真让人感到吃惊"、"你听说了吗？欧鲁特加回来了！如果他要出发去新的旅行，我一定要跟随着他！"、"欧鲁特加先生回来了！"可见人们见到这位传说中的英雄的兴奋。虽然当时人们已经知道了打倒魔王巴拉摩斯并非他，而是他的孩子，但人们对他的崇拜之情不会就此减少，不管怎么说，他仍然是阿里阿汉人民的骄傲！

因为国王的消息封锁，所以人们并不知道世界还受到更为恐怖的大魔王的威胁。尽管国王和大臣迫切希望大魔王被消灭，世界真正得到和平，但他们却一致地认为需要让欧鲁特加得到休息，而不是让他再度披挂上阵。这国王还真是体贴啊，他知道欧鲁特加夫人守活寡十多年，是多么的痛苦，需要让欧鲁特加好好陪陪他心爱的妻子，不愿意再让这个饱受苦难的英雄继续受到折磨了。

感谢ENIX，在SFC和GBC版中添加的圆满的结局，尽管实现的条件比较苛刻，但是我想是FANS都会做到这点的吧！在感谢之余我又要抱怨了，在打败大魔王后，连接世界和阿雷夫加鲁多大陆的唯一的通道关闭了，阿鲁斯一行人被永远地留在了地底世界中，得到了洛特的称号，成为了传说中的英雄。但是这就意味着他/她今后再也无法与父亲和母亲见面了……唉……

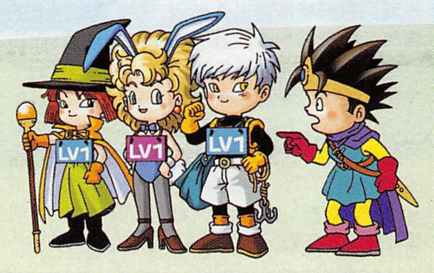
番外篇 与欧鲁特加有关的人们

未能同行的同伴：欧鲁特加毕竟是身经百战，有着过人的胆识，他不可能不知道人多力量大这个基本的道理。原本他是希望有个同样声名远播的英雄和他一起讨伐魔王的，那个萨满欧撒（サマンオサ）的英雄的名字叫做塞蒙（サイモン），是个拥有大地之剑的强大的剑士。至于为什么塞蒙没有和欧鲁特加一起行动，据说这里还有个原因：就在塞蒙要动身前往阿里阿汉和欧鲁特加会合之际，他突然被萨满欧撒国王召见，因此而错过了与欧鲁特加一起冒险的机会，此后他觉得背叛了欧鲁特加，在强烈的愧疚感之下，不愿意和任何人见面。

游戏中我们见到的塞蒙已经是一个幽灵了，在地中海的牢狱之岛上，死后也不忘守护他的大地之剑，指引着前来的勇者使用大地之剑找到一条新的道路。他的儿子在萨满欧撒城中徘徊着，想得到哪怕是一点点的消息——被莫名其妙的召唤进王宫里从而杳无音信的父亲的消息。然而这个可怜的人还不知道他的父亲已经丧命怪物之手了。因为当时的国王并不是真正的萨满欧撒王，而是一个把真正的国王囚禁在地下牢房，并用变身杖变化成国王模样的为非作歹的怪物。刚才所提到的塞蒙因为愧疚不愿意和任何人见面的事情，只是民间的传说，事实的真相却是自从塞蒙那次被国王召见后，就再也没有人见到他了……难道他在那个时候就已经遭到怪物的毒手了？我个人认为，很有可能！塞蒙决定和欧鲁特加一起冒险有着这么一个原因：魔族的大举进攻、帝国被黑暗势力笼罩着，曾经温和的国王性情发生了变化，进行严厉的审查和检阅，被处刑的人越来越多……那么说来当时召见他的国王很可能就是我们在游戏中遇见的那个怪物！尽管传说中的塞蒙实力强劲，但是对手会使用降防御力的咒文和痛恨一击，而且能行动两次，极为强大！就这样，塞蒙一去不复返……此外还有一个疑问：为什么塞蒙的灵魂会在牢狱小岛呢？那种地方实在是太闭塞了，由于有着某个强烈的诅咒，一般人是无法接近那里的……作为希望消灭魔王的他来说（不然当年也不会愿意接受欧鲁特加的邀请一起讨伐魔王吧），应该是在某个比较容易到达的地方来继续守护着他的大地之剑才对……莫非他是想以这个方法来对旅行者们进行试练、挑选么？只有真正的勇者才能突破那个诅咒，到牢狱之岛这个鬼地方，才有资格使用他的大地之剑，才真正具备打败魔王的实力？

师傅：各位玩家还记得那个只能一个角色进去冒险从而取得蓝色宝珠的地球的肚脐吗？在那个迷宫的入口处有个神殿，有位伟大的贤者一直在等待着真正的勇者的到来，这位伟大的贤者的名字叫做甘道夫（ガンドフ）！据说年轻时的欧鲁特加曾经拜他为师，学习剑法，并受到了他的指导。这未免有点奇怪了，虽然贤者能使用剑不算什么稀奇的事情（游戏中我们的贤者同伴就能使用一部分剑，比如草薙剑、隼剑等等），但是要学习剑法，拜在著名的战士门下不是更好么？贤者毕竟是更擅长使用魔法的，而且这个著名的贤者还具有使用禁断魔法的权利，这在整个大陆上也不过屈指可数的三人而已，要是说欧鲁特加向他学习咒文，我想更多人相信吧！不过让我们欣慰的是欧鲁特加的剑法（但是为什么我们见到的他都是拿着斧头的？能用斧头使出剑术？这也太匪夷所思了吧！不过呢……好像在《DQⅥ》和《DQⅦ》中就可以办到这些，甚至连武器都不装备就可以使出剑技的）很强——不然只身一人怎么通过重重难关？能有这种成绩，要么是名师出高徒，要么是欧鲁特加经过了不懈的努力得出的成果。

文/RING 责编/翔武



李佳伟	学习是主菜，游戏是主菜中重要的一种调味品。
读者资料	18岁，男，100122，上海竹园中学高二2班，兴趣：游戏、看PG



文/长沙黄瓜 责编/暗凌

GBA版牧场教学已经进入最后一期，从下期开始刊登NDS版教学了哟！



牧场物语之金手指篇



说到“老金”相信大部分玩家都不陌生吧，金手指是游戏修改必备工具，也是攻关族必不可少的法宝。想要更快、更好、更全的来攻关，修改是必不可少的，它的作用不仅仅在于节约大部分练级时间和精力，而更重要的是进行游戏的研究，例如获得道具的条件、隐藏因素的种类等等。这期我要介绍的就是如何用金手指来修改牧场啦。各位牧场主们是不是跃跃欲试了？不过由于牧场是一个经营休闲类游戏，如果修改过度的话就会大大降低游戏的难度，从而失去游戏的乐趣，所以建议大家适可而止。

现在金手指的种类很多，这里主要介绍是用VBA模拟器修改(用金手指修改方法类似)，首先我们打开模拟器进入游戏，选择菜单栏上的修改－金手指列表。就会弹出一个框体，点击“代码”，描述那里随便填一下，比如修改代码是金钱就写金钱，然后填入代码按确定就可以了。不过记住不要一下修改太多数据，以免导致死机等不良状况发生。另外修改前记得存盘(用模拟器的即时存档)，万一出现问题，才能够改回来。

牧场里能修改的物品及道具是非常丰富的，把想要的东西修改出来吧，请看下面的金手指列表：

金钱 020068b4:99999

体力最大 02006a28: ff

别墅 02004e0c:XX

XX表示填如相应的数值，下同

01 山　　02 街

04 海　　07 所有种类

天气 02004E18:XXXX

0000 晴天　　0001 雨天　　0002 雪

0003 台风　　0004 大雪

家的扩建程度 02005000:XX

00 小　　01 中　　02 大

所有家具(输入以下全部的代码，下同)

02005000:AA　　02005001:FF

02005002:00　　02005003:FF

02005004:FF　　02005005:FF

狗好感 02006a96:ffff(冠军:02006a95:FF)

马好感 02004e4e:FFFF(冠军:02004e4c:FFFF)

鸡好感(1-8只)

02005252:FF　　02005282:FF　　020052b2:FF

020052e2:FF　　02005312:FF　　02005342:FF

02005372:FF　　020053a2:FF

牛或羊的好感(1-16只)

02005446:ff　　02005482:ff　　020054be:ff

020054fa:ff　　02002d02:ff　　02005536:ff

020055ae:ff　　020055ea:ff　　02005626:ff

02005662:ff　　0200569e:ff　　020056da:ff

02005716:ff　　02005752:ff　　0200578e:ff

0200579d:ff

七个小精灵的好感度

02006e24:ff　　02006e48:ff　　02006e90:ff

02006e6c:ff　　02006eb4:ff　　02006ed8:ff

02006efc:ff

七个小精灵的工作能力

02006e30:00ffffff　　02006e54:00ffffff

02006e9c:00ffffff　　02006e78:00ffffff

02006ec0:00ffffff　　02006ee4:00ffffff

02006f08:00ffffff

汪恒永	游戏的真谛在于带给玩家快乐，所以我们不要一味追求最新、最炫的掌机，适合自己的才是最好的！
读者资料	18岁，男，221000，江苏徐州云龙区石磊小区5号楼1单元201室，兴趣：电玩

MM爱情度满红心

珀布利　02006b8d:ffff

玛丽　02006c49:ffff

卡莲　02006cd9:ffff

艾利　02006d05:ffff

琳　02006d59:ffff

女神　02006dd9:ffff

所有村民的好感

02006b58:ff	02006b6c:ff	02006b98:ff
02006bac:ff	02006bc0:ff	02006bd8:ff
02006bec:ff	02006c00:ff	02006c14:ff
02006c28:ff	02006c54:ff	02006c68:ff
02006c7c:ff	02006c90:ff	02006ca4:ff
02006cb8:ff	02006ce4:ff	02006d10:ff
02006d24:ff	02006d38:ff	02006d64:ff
02006d78:ff	02006e00:ff	02006da4:ff
02006db8:ff	02006de4:ff	02006df8:ff
02006e10:ff		

BABY的好感　02006aec:ff

BABY能够爬　02006b09:ff

资材数　02004e30 xxxx

万步计数器　02006a2c xxxxxxxx

时间

游戏进行年数　02004e1c:xx

季节天数　02004e1d:xx

小时　02004e1e:xxxx

7800	AM00:00	7801	AM01:00
7802	AM02:00	7803	AM03:00
7804	AM04:00	7805	AM05:00
7806	AM06:00	7807	AM07:00
7808	AM08:00	7809	AM09:00
780A	AM10:00	780B	AM11:00
780C	PM00:00	780D	PM01:00
780E	PM02:00	780F	PM03:00
7810	PM04:00	7811	PM05:00
7812	PM06:00	7813	PM07:00
7814	PM08:00	7815	PM09:00
7816	PM10:00	7817	PM11:00

直接结婚金手指

鸡场MM　02006b8e:ff

图书馆MM　02006c4a:ff

护士　02006d06:ff

杂货店MM　02006cda:ff

宿屋MM　02006d5a:ff

女神　02006dda:ff

离婚金手指(反悔时需要)

鸡场　02006b8e:00

图书馆　02006c4a:00

护士　02006d06:00

杂货店　02006cda:00

宿屋　02006d5a:00

女神　02006dda:00

道具箱里面的物品(通过它可以得到各种道具)

0200518c:xxXX　第一个格子(xx代表道具的数量)

0200518e:xxXX　第二个格子(XX代表道具)

道具表

00	镰刀	01	铜镰刀	02	银镰刀
03	金镰刀	04	秘银镰刀	05	诅咒镰刀
06	祝福镰刀	07	贤者镰刀	08	锄头
09	铜锄头	0A	银锄头	0B	金锄头
0C	秘银锄头	0D	诅咒锄头	0E	祝福锄头
0F	贤者锄头	10	铁斧	11	铜斧
12	银斧	13	金斧	14	秘银斧
15	诅咒斧	16	祝福斧	17	贤者斧
18	锤子	19	铜锤子	1A	银锤子
1B	金锤子	1C	秘银锤子	1D	诅咒锤子
1E	祝福锤子	1F	贤者锤子	20	洒水器
21	铜洒水器	22	银洒水器	23	金洒水器
24	秘银洒水器	25	诅咒洒水器	26	祝福洒水器
27	贤者洒水器	28	钓竿	29	铜钓竿
2A	银钓竿	2B	金钓竿	2C	秘银钓竿
2D	诅咒钓竿	2E	祝福钓竿	2F	贤者钓竿
30	牛种	31	羊种	32	萝卜种子
33	马铃薯种子	34	黄瓜种子	35	草莓种子
36	包心菜种子	37	西红柿种子	38	玉米种子
39	洋葱种子	3A	南瓜种子	3B	菠萝种子
3C	茄子种子	3D	胡萝卜种子	3E	红薯种子
3F	菠菜	40	辣椒	41	牧草种子
42	月泪草	43	猫薄荷	44	奇幻花
45	三色花	46	刷子	47	挤奶器
48	剪刀	49	铃铛	4A	动物药
4B	青色羽毛	4C	万步计	4D	飞行石
4E	女神秘宝	4F	河童秘宝	50	真实密宝

手上的持有物品

02006a48 xxxx　持有物第1格(这格最好不要用)

02006a4c xxxx　持有物第2格(xxxx代表持有物品)

02006a50 xxxx　持有物第3格

02006a54 xxxx　持有物第4格

02006a58 xxxx　持有物第5格

02006a5c xxxx　持有物第6格

02006a60 xxxx　持有物第7格

02006a65 xxxx　持有物第8格

持有物品表

0100	马铃薯	0200	黄瓜
0300	草莓	0400	卷心菜
0500	西红柿	0600	玉米
0700	洋葱	0800	南瓜
0900	菠萝	0A00	茄子
0B00	胡梦卜	0C00	地瓜
0D00	芹菜	0E00	辣椒
0F00	普通蛋	1000	高质量蛋
1100	超高质量蛋	1200	金蛋
1300	P型蛋	1400	X型蛋
1500	温泉蛋	1600	蛋黄酱S型

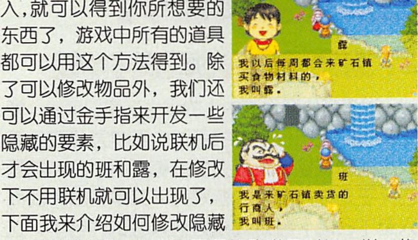
张宏图	为中国游戏事业之崛起而读书，大力发展游戏创新，使中国游戏在世界游戏竞争中有一席之地——我的一个梦想。
读者资料	19岁，男，125001，辽宁葫芦岛同泽高中高二5班，兴趣：玩掌机、写作

1700	蛋黄酱M型	1800	蛋黄酱L型	7F00	鱼片	8000	煮鱼
1900	蛋黄酱G型	1A00	蛋黄酱P型	8100	杂锦寿司	8200	比萨
1B00	蛋黄酱X型	1C00	牛乳S型	8300	乌东	8400	咖喱乌东
1D00	牛乳M型	1E00	牛乳L型	8500	天麸罗	8600	乌东烧
1F00	牛乳G型	2000	牛乳P型	8700	荞面条	8800	天麸罗面
2100	牛乳X型	2200	S奶酪	8900	干烧伊面	8A00	烫荞面
2300	M奶酪	2400	L奶酪	8B00	曲奇	8C00	巧克力曲奇
2500	G奶酪	2600	P奶酪	8D00	天麸罗	8E00	冰激淋
2700	X奶酪	2800	苹果	8F00	蛋糕	9000	巧克力蛋糕
2900	蜂蜜	2A00	竹笋	9100	消闲茶	9200	吐司
2B00	野葡萄	2C00	蘑菇	9300	法国吐司	9400	布丁
2D00	毒蘑菇	2E00	松菇	9500	筑前煮	9600	赏月年糕
2F00	青色草	3000	绿色草	9700	年糕	9800	烤年糕
3100	红色草	3200	黄色草	9900	回复草	9A00	失败作
3300	橙色草	3400	紫色草	9B00	失败作	9C00	失败作
3500	蓝色草	3600	黑色草	9D00	失败作	9E00	失败作
3700	白色草	3800	月下美人	9F00	失败作	A000	小鱼
3900	回力剂	3A00	大回力剂	A100	中鱼	A200	大鱼
3B00	提神剂	3C00	大提神剂	A300	烤饭团	A400	天麸罗饭
3D00	葡萄酒	3E00	葡萄汁	A500	鸡蛋饭	A600	粥
3F00	饭团	4000	面包	A700	热蛋糕	A800	鱼糕
4100	油	4200	小麦粉	A900	大学芋	AA00	炸肉饼
4300	咖喱粉	4400	肉丸粉	0001	月泪草	0101	猫薄荷草
4500	巧克力	4600	消闲茶叶	0201	青色奇幻草	0301	红色奇幻草
4700	SUGDW苹果	4800	HMSGB苹果	0401	三色花	0501	羊毛S型
4900	AEPFE苹果	4A00	荞麦粉	0601	羊毛M型	0701	羊毛L型
4B00	野葡萄酒	4C00	色拉	0801	羊毛G型	0901	羊毛P型
4D00	咖喱饭	4E00	炖品	0A01	羊毛X型	0B01	S型羊毛团
4F00	味增汁	5000	炒青菜	0C01	M型羊毛团	0D01	L型羊毛团
5100	炒饭	5200	锅烙	0E01	G型羊毛团	0F01	P型羊毛团
5300	三文治	5400	果汁	1001	X型羊毛团	1101	废矿石
5500	菜汁	5600	调和汁	1201	铜	1301	银
5700	果奶	5800	菜奶	1401	金	1501	秘银
5900	混合奶	5A00	草莓牛奶	1601	奥利哈刚	1701	金刚石
5B00	草莓酱	5C00	西红柿汁	1801	月亮石	1901	沙漠玫瑰石
5D00	腌萝卜	5E00	烤马铃薯	1A01	粉红钻石	1B01	亚历山大石
5F00	腌黄瓜	6000	西红柿酱	1C01	贤者之石	1D01	钻石
6100	爆米花	6200	玉米片	1E01	祖母绿宝石	1F01	红宝石
6300	烤玉米	6400	菠萝汁	2001	黄玉	2101	橄榄石
6500	南瓜布丁	6600	炖南瓜	2201	萤石	2301	玛瑙
6700	酱烤茄子	6800	地瓜布丁	2401	紫水晶	2501	女神之玉
6900	烤地瓜	6A00	凉拌青菜	2601	河童之玉	2701	真实之玉
6B00	炒鸡蛋	6C00	菜肉蛋卷	2C01	手镯	2D01	项链
6D00	蛋炒饭	6E00	煮鸡蛋	2E01	耳环	2F01	胸针
6F00	热牛奶	7000	奶油	3001	杂草	3101	石头
7100	奶酪蛋糕	7200	干酪	3201	树枝	3301	烤地瓜料理瓶子
7300	苹果派	7400	苹果酱	3401	西红柿酱料瓶子	3501	和狗玩得球
7500	苹果烧	7600	蘑菇饭	3601	海盗之宝	3701	古代鱼化石
7700	竹笋饭	7800	松菇饭	3801	空罐	3901	长靴
7900	寿司	7A00	果酱面包	3A01	鱼骨头	3B01	卡莲的葡萄酒
7B00	奶油烤面包	7C00	葡萄面包	3C01	珀布利的泥团子	3D01	琳的音乐盒
7D00	葡萄酱	7E00	咖喱面包	3E01	让玛利感动的书	3F01	艾利的干花

袁京	快要高考了，游戏要先放一放，等高考完，嘿嘿，玩个翻天覆地。
读者资料	18岁，男，100039，北京市，兴趣：乒乓球、游戏

4001	cd1	4101	cd2
4201	cd3	4301	cd4
4401	cd5	4501	cd6
4601	cd7	4701	cd8
4801	cd9	4901	cd10
4F01	创可贴	5001	女神答对100次证书
5101	香水	5201	克里夫身上掉下来的照片
5301	植物百科	5401	小矮人招待券
5501	包装的裙子	5601	面膜
5701	化妆水	5801	防晒霜
5901	资材	5A01	黄金资材
5B01	牛羊牧草	5C01	鸡饲料
5D01	猜拳100次女神证书	5E01	狗飞盘

只要把上面的代码加入，就可以得到你所想要的东西了，游戏中所有的道具都可以用这个方法得到。除了可以修改物品外，我们还可以通过金手指来开发一些隐藏的要素，比如说联机后才会出现的班和露，在修改下不用联机就可以出现了，下面我来介绍如何修改隐藏人物的方法吧。修改步骤和修改道具时候一样，修改代码如下：



02006b88:032D “班”来访事件
02006b88:032E “露”来访事件
去找珀布利说话就可以激活
02006c45:032D “班”来访事件
02006c45:032E “露”来访事件
去找玛丽说话就可以激活
02006cd5:032D “班”来访事件
02006cd5:032E “露”来访事件
去找卡莲说话就可以激活
02006d00:032D “班”来访事件
02006d00:032E “露”来访事件
去找艾利说话就可以激活
02006d55:032D “班”来访事件
02006d55:032E “露”来访事件
去找琳说话就可以激活

找相应的人对话完毕后，记得马上把代码修改还原为0000，不然的话就将不能再与修改的人物对话了哦。

最后再谈谈一种特殊的修改：那就是用金手指来实现瞬间移动，比飞行石的用途更大。而瞬间移动又分为2种方法，下面我们来看看是哪2种方法吧。

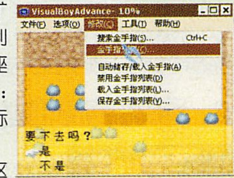
第一种是利用家计簿，按下SELECT键后，输入金手指代码为：020041d4:XX

地点表

00	湖边	01	海边
02	牧场	03	桃园小路
04	教堂后花园	05	图书馆门口
06	广场	07	村子里
08	天上	09	马房
0A	鸡场房	0B	鸡场二楼
0C	教堂	0D	中国商人房
0E	优的房	0F	杂货店
10	杂货店二楼	11	鸡房
12	山别墅(不用建)	13	医院
14	医院二楼	15	餐馆
16	餐馆里间	17	旅馆二楼
18	图书馆	19	图书馆二楼
1A	玛丽的家里	1B	玛丽家二楼
1C	小矮人屋	1D	主人房
1E	村长房	1F	酒巴
20	哪家的二楼	21	酒厂隔间
22	酒石隔间二楼	23	海里的别墅
24	凯在海边的家	25	牛房
26	锻造房	27	鸡屋对面的别墅
28	樵夫的家	29	梅的家
2A	梅家的二楼	2B	湖心矿区的底层
2C	山顶(春)	2D	山顶(夏)
2E	山顶(雨)	2F	山顶(冬)
30	种植训练场	31	牛训练场外
32	鸡训练场	33	牛训练场内

到泉边矿石场层数 0034(1层)-0133(255层)
湖心矿石场层数 0133(一层)-0232(255层)

使用上述金手指手再按下SELECT就能到想到的场景。瞬移前最好先存档，有可能移到的地图没有地方落脚，若不幸发生了请读档，到了想到的场景请关掉金手指，如果不关掉可能会被困在该场景。此外，这种方法进入到矿洞的层中会有乱屏，利用第一类方法要注意座标问题(地图横座标：02005d02 地图纵座标0x02005d06)。



第二种就是到矿区(任何一个)挖出一个梯口，当有提示(是/不是)的时候，开金手指：

泉边矿石场层数 0x02005cf8:0034(1层)-0132(255层)(当挖出楼梯，询问时开启金手指，到达后关闭，不然会重复在此层)

湖心矿石场层数 0x02005cf8:0133(一层)-0232(255层)(只要有楼梯提示就能实现移动)

利用此方法，就可在两矿洞间进行瞬间移动。

是不是现在觉得金手指很神奇呢？不用劳动就可以获得用不完的金钱，不用追求就能让心仪的姑娘来跟你结婚。不过你可不要沉醉在这修改来的虚幻世界中哦，还是自己老老实实的工作才会有成就感呢！好了，金手指也介绍完了。随着NDS的新作的推出，我们将把重点放在NDS牧场的研究上，矿石镇暂时要跟大家告别了，希望大家还是继续支持我们的青青牧场，我们永远是朋友哦。

胡一敏	掌机迷是不分年龄的，现在要抓紧时间玩，以后老花眼，想玩也玩不成了。
读者资料	42岁，男，200090，上海市杨浦区平凉路2771弄4号504室，兴趣：SP

文/逆转A.C.E站 责编/暗凌



闪电传票

1、短消息两则

(1)首先是之前一而再、再而三延期并定于5月17日发售的逆转FANS设定书《爱与法庭 官方盗版本》果不其然地又再次宣布无限期地延期，这让等待已久的逆转FANS们再次大失所望，这本让人期待已久并与逆转DS有着莫大关系的官方设定书究竟要等到什么时候才能“千呼万唤始出来”呢？

(2)最近日版逆转DS虽然未放出任何平面媒体上的大消息，但CAPCOM官方在MBS广播电台6月11日凌晨1点到1点半的一个相当有名的游戏闲谈传统栏目中进行了最新关于“复苏的逆转”游戏内容的情报介绍，调频为1179KHz，最新的具体情况我们将在下期中作详细介绍。

2、逆转裁判手机版最新配送情报



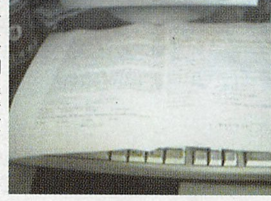
随着逆转手机版在CAPCOM手机业务的下载中一直高居最热门之势，官方也加快了其后续版本的制作与配送，相比于一年前的冷滞状态，目前的逆转手机游戏的更新速度几乎是每周一次，这同时也反映出日本手机游戏市场当前的逆转热潮，目前逆转2的第三话也已完全配送完成，据官方的情报有望在今年内完成系列三作的全部配送工作。

另外逆转手机版原创游戏之一的《质问逆转裁判》也推出最新的第三话《小孩子的质问逆转》的上篇，并且还融入了心锁的要素，目前正在配送中。

3、逆转英语试题惊现高中考场

对于各位还是高中生的学生玩家们来说，要是某天你在自己学校的考试中突然发现有与游戏相关的试题，是否会倍感惊讶呢，倘若那题目又正是你所熟悉的游戏时，又是否会为此而兴奋不已呢？将游戏题材纳入考试内容中，这在我们传统体制的教育中，是不敢想象的，但时代是进步的，先进的教学理念也终究是会崭露头角的。ACE版《逆转裁判3》的主翻译之一的Abe老师任职于国内某省重点高中，精通英、日、韩三种外语的他主授高中二年级的英语课程，在这里不得不羡慕他的学生们，正是因为有了这样的一位逆转狂热饭的老师，他们才有幸能在英语月考的试题中接触到以逆转这款游戏有关的试题，难怪这篇试题最初在网络上公布时还有不少同样仍是高中学子的逆转迷们会叹息“怎么我就没有遇上这么好的老师呢？”

再说到这试题本身，大致上是以英语对整个逆转系列进行简介，出现在试卷阅读理解部分的最后一篇，共4个小题，每题2分，整体上来说题目的难度并不大。虽然是高二试题，但网络上不少高一甚至初中学生们都读懂了通篇内容并作出了正确选择，当然，对于熟悉


E

...out extraordinary series of games presen... *Gyakuten Saiban* (逆转裁判), who... ...se language, has drawn a lot of people's att... ...n it, but most people who have experience... ...rprise to them. "When I'm playing this game... ...of the game players.

...player has to play the role of a lawyer. He alway... ...(辩护) for murders remove their injustice (冤屈)...

逆转这个系列游戏的人来说，这题目纯粹就是送分，也可以看作是为英文版的《王牌律师》到来前的练兵吧。不过我们风趣的Abe老师还总是提心吊胆地套用御剑对系锯的经典对白向大家说：这事要是学校知道了的，恐怕这个月底的工资评定就有好戏看了……

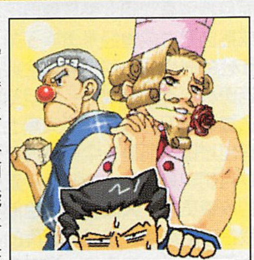
4、官方新周边

自从逆转2增加了精神枷锁这一系统新要素之后，心锁自然也就成为周边开发的对象之一了，当然做成纯粹的小锁意义并不是很大，CAPCOM别出心裁地将其制为带心锁的银色手机链，这看上去倒是酷酷的，当然也可以挂在GBA上，材料是采用亚铅合金，约60g重，长30厘米，是两条环状链，而上部位置的那个心锁做得相当精致，长宽高的尺寸为22.7mm×17.66mm×11.2mm，其售价为1260日元，约合人民币90元左右。





逆转旁听席



逆转除了本身在法庭阶段那跌宕起伏的辩论极具特色之外，其在整体剧情中对于各个人物角色的鲜明刻画也是值得称道，能在一部游戏中对于每位人物角色的性格和特点都展现得那么淋漓尽致，这至少在目前的掌机游戏中是无出其右的。而在游戏中除了通过画面之外，最主要用于表现角色性格的则是通过人物们谈吐之间的对白，所谓“看云识天气”，我们这里就和大家一起来“观语赏角色”，通过体味和评析各角色们的个性语录来透彻地掌握他们全面的性格。

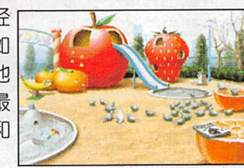


五十岚将兵（いがらししょうへい）

1950年出生 初登场时间：逆转3第三话

在逆转系列中已知的全部70余位人物中，逆转3第三话《逆转的食谱》中的五十岚将兵是登场人物中年龄最大的一位（实际年龄最大的鹿羽组长鹿羽权太并非登场人物），同时他也是被广大逆转FANS们公认的与大婶最般配的一位，两人在性格上的表现也几乎如出一辙。在拥有最多性格人物的逆转3第三话中，五十岚大叔的表现也不逊色于带着粗犷关西腔的钱老虎和杂着娘娘腔法语的本土坊。他这位略微保守、封建、世故同样也好色的性格怪异小老头总是能引得人敞怀大笑，玩家们也许会庆幸自己不是真正游戏中的成步堂，否则的话每次惹得大叔发怒，必会招来无情的豆子雨空袭……

五十岚大叔居住在维他命广场，这是一个开放式的公园，因为里面的设施都与含有各类丰富维生素的水果主题有关，故而得名。大叔最爱吃的是豆子，无论到哪都随时捧着一碗豆子，将这里当成是家的他除了每天无所事事地喂鸽子外，就是买本招工杂志翻翻有没有适合自己的工作，有空了或是手头有闲钱了也会经常去光顾附近的法式餐厅吐丽美庵，并用不知道哪来的优惠券点上980日元一杯的咖啡，对于餐点味道并不怎么样的这里，大叔更多的目的还是为了色迷迷地多看上几眼身着制服的女服务员，而且特别还喜欢看背影，偶尔也会不规矩地利用交递优惠券的机会把手放进女服务员围裙的口袋中，或是找机会搭讪来夸耀自己年轻时在国外是如何如何地风光，不过他也多次表示自己最喜欢的还是身着和服的传统女性。



其实对于他这样一位典型的老江户式的封建人物，本身见过的世面就不多，性格保守的他往往一见到女人就会害羞地脸红，尽管他在表面上总装出一副对于现在非传统女性的厌恶之情。大叔是非常世故的，对于权贵之人他是极尽自己的奉承和仰慕，而对于成步堂之流的在他看来毫不起眼的小辈，他却是表现出截然相反的冷漠态度。而往往这个时候的大叔却是最喜怒无常的，他会用手上的豆子来发泄自己的不满，倒霉的对象除了鸽子外就是我们的主角成步堂了，因为大叔最爱的是自己的面



子，而成步堂则老是喜欢戳穿他人言语中的矛盾和不是，因此招来五十岚大叔的豆子雨回报也就理所当然了。性格怪、脾气怪、行为怪和嗜好怪的大叔五十岚将兵虽然集各种怪味于一身，但始终其仍是一个本分纯朴的老实人，只不过是被人设计和利用了而已……

在有成步堂在场或是遭遇尴尬后性格大变时，大叔便会表现出其标志性地佯装向鸽子们狂扔豆子的动作，并带上那两句他最常说的口头禅“快吃啊！这些臭鸽子们！”和“臭鸽子！竟敢不吃我的豆子！”，虽然表面上是佯怒于鸽子，其实上还是为了回避或转移话题以及间接表达对成步堂的不满。在开始阶段五十岚大叔还能这样克制地不对成步堂直接发怒扔豆子，只是再骂一些“把你这臭小子的脑浆挖出来喂鸽子吃！”或“你这个刺猬头的家伙，满脑子想的都是那些蛮横无理的混帐东西吧！”之类的话，但到后来随着自尊心一次次地被成步堂的质问或调查取证时所伤害，渐渐地大叔开始直接向其发动攻击了，大把大把地将豆子砸向成步堂。

五十岚：“臭小子，你那么喜欢吃豆子吗……”

成步堂：“是、是啊？”

五十岚：“那就如你所愿，让你一次吃个够！看！豆子！快吃啊！够你吃到明天了！”

成步堂：“痛啊啊啊啊啊！”



而且发展到后来哪怕是在严肃的法庭上，大叔也会毫不犹豫地发动自己的豆子攻击，甚至连裁判长大人也成为其打击目标，还好以证人席到审判席的距离还不足以对裁判长大人造成任何威胁，不过一场审判下来，看起来大叔那似乎永远都撒不完的豆子也撒了不少，以致于裁判长在最后不得不提醒：“……好了，已经够了！再这么在法庭上扔豆子的话，之后打扫收拾起来可麻烦了。”

因为一直没有进行自我介绍，成步堂在调查的初阶段都称呼五十岚为“大叔”，一向比较重视自我形象并以昔日贵族自居的大叔自然受不了这样，反复提醒道：“还有，你这小子！不要老是大叔大叔的叫我！我也是有名有姓的啊！是五十岚将兵！”而且被激怒后的大叔斗志更是旺盛，为了捍卫自己的尊严而发誓要与成步堂抗争到底：“少罗嗦！现在我可是比斗败的野猪更为狂暴的啊！！！！！我就是要凭这个证词，和你进行最后的大决战！”而且是不顾一切地坚持自己的看法：“老子我到死都要捍卫自己的说词！那家伙在临死前确实是用左手在喝咖啡！”如果一旦找到机会五十岚大叔也会不依不挠且非常犀利地辩驳起来：“你是白痴啊？要是我把豆子放进左手口袋，有必要特意用右手去拿出来吗？而你，又会把右手伸进左手袖管里去？导游说：‘请参观右边’，那么只有你会往左边走吧？！”



大叔同时对于女孩子也特别地有好感，且更是迷恋制服，在与女性的交谈中，一向倔强的五十岚大叔的态度和语气会来个180度的大转弯，之前哪怕是再怎么不愿开口的话题此时都肯全盘道出，并红着脸略带些羞涩地说：“大叔我也不是那么固执的啦，其实我还是很健谈的，哇哈哈哈。”而且特别喜欢向女性炫耀自己年轻时的风光经历或把自己说成曾经是贵族子弟，比如“俺那个，年轻的时候……可是青年企业家的啊！在伦敦开老虎机之类的游戏厅！”但却总犯把伦敦说成是法国的常识性错误，而实际上五十岚大叔也并没有出过国，而是一个秉承传统手工艺业的工匠，并且明明是在失业中却还一直强调自己是汉堡店的收银员。“大叔我是个绘制和服花纹的工匠！我在老街经营一家世代相传的花式和服店。我的本职实在太不景气了。现在我落得个在汉堡店，收银台给人送笑脸的下场。”

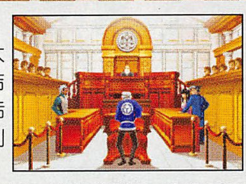
因为属于典型的江户式老封建，保守的五十岚大叔对于外来文化显得是相当抵触的，尽管自己喜欢制服少女，但却很厌恶当前的这种社会潮流并认为那是下流败俗的风气，而自己则坚持认为和服才是正经女性应该穿着的服饰，对于真宵的灵媒装更是表示出不屑一顾。另外一个让大叔特别敏感的地方就是外来语对于本土文化的影响，尤其是当裁判长也用上一些外来语如“女侍”等时，这大大地激发了五十岚大叔的民族情感：“啊！真是令人伤心！你都这么大把年纪的人了，也学着小年轻那样打洋腔？！要我说，厕所就是厕所！为何偏要说成是‘脱勒特’？！各位乡亲父老啊！请大家重视一下我们老祖宗传下的母语吧！”



五十岚大叔其实有时还是很自恋的，特别喜欢作自我评价如“在下是五十岚将兵，出生于作坊聚集的老街。平素为人重情重义，只是有点敏感脆弱。”等等，这些正面的评价在有女性的场合出现得特别多。不过当其自尊心被伤害后也会

自暴自弃地对自己作一些反面的评价如“反正年轻的女孩子们都是这么看我的！肮脏、好色、让人讨厌的老怪物！”或“托那黄毛小子（指成步堂）的福，现在，老子我……就是一副风烛残年，还狼狈不堪的混样！”

在五十岚大叔出场的部分，他除了对真宵灵媒后的千寻表现得殷勤万分外，对于戈多检察官也显出一副毕恭毕敬的态度，连裁判长都可以无视的大叔他在法庭上所忌惮的也只有自己口口声声称为“大将”的戈多检察官，每每在自己在被成步堂辩驳得处于不利局面时，他也总会希望在“大将”的身上来取得最后的信任和捍卫最后的尊严：“真是感激万分，大将！小的将兵必鞠躬尽瘁！”“放心吧！大将！我的脑袋瓜又没糊涂。也不记得在汉堡店收款时有发生过任何差错的……”



“还是不行吗，大将！请相信我，结束后也请到我的店里来吧！让你喝到不‘醉’不归哦！小的五十岚将兵，68岁，请让我维护一个男子汉的尊严！”当然，到最后当一切的矛盾都被成步堂击破时，面对于眼前的尴尬，大叔心目中的大将戈多也不会再继续帮他护短了。

戈多：“哼！只要小小一滴牛奶就可以让漆黑的咖啡变得浑浊了。而你这位大叔，就好比这滴牛奶。”

五十岚：“大将！希望您不要把小的说得像水滴似的……”





地下图书馆



由于逆转系列三部的时间跨度并不一致，再加上逆转3中来回的时空变换，让不少初接触玩家对于逆转设定中的时间概念感到困惑，且对于角色年龄的把握也相当吃力。我们以前曾作过逆转系列年表的总结让大家对于系列中大概的事件有个顺序的了解，这次我们再次整理出逆转系列中全部70余位人物的出生年份，让大家对各角色年龄有个更精准的认识。

1940年	鹿羽权太
1950年	五十岚将兵
1951年	狩魔豪
1952年	星影宇宙之介
1964年	亚内武文、灰根高太郎
1965年	立见七百人
1966年	御剑信
1968年	生仓雪夫
1970年	绫里舞子、毘忌尼、毒岛黑兵卫
1971年	富田松夫
1976年	芝九藏虎之助
1977年	小中大
1979年	本土坊薰、衣袋武志
1980年	山野星雄
1982年	姬神樱、雾崎哲郎
1984年	宇在拓也、星威岳哀牙
1985年	神乃木庄龙（戈多）

1986年	系锯圭介、木住勉
1987年	町尾守、尾并田美散
1989年	绫里千寻、美柳勇希
1990年	冈高夫
1991年	木下大作、吞田菊三
1992年	成步堂龙一、御剑怜侍
1993年	矢张政志、美柳千奈美、叶樱院绫美、松竹梅世、荷星三郎
1994年	华宫雾绪、高日美佳、大泽木夏美
1995年	须须木真子、诸平野贵雅、木下一平、天杉优作、天杉希华
1996年	王都楼真吾、叶中未实、马库斯、藤见野
1998年	狩魔冥、间宫由美子
1999年	绫里真宵、宝月茜
2000年	立见里香
2009年	绫里春美、大泷九太

李国豪　《互动演剧》出在PSP上是对我这个Gal Game Fans最大的安慰了，《拥抱季节》大期待啊。
读者资料　18岁，男，272000，山东济宁中区府河西街农民企业家协会宿舍1单元2楼西户，兴趣：睡、吃、玩



机械的突袭——同盟、融合、XYZ

游戏王的怪兽效果各种各样。其中部分怪兽因为具有一些类似的效果，所以在卡片上的“效果”后面会做出特殊文字标记，用以标记那是特殊的怪兽，例如卡通，灵魂，同盟。



同盟，是怪兽效果里面的一种特性，简单的解释，就是拥有此效果的怪兽可以好像装备一样随时装载在另一只特定的怪兽或者拆下来，在装备的时候会给与特别的效果。同盟作为一个特殊的体系，绝对不是一个供人看的花瓶，虽然DMI2里面收录的关于辅助同盟效果的卡片几乎可以说没有，不过也不是不能考虑组合出卡组的。

把全部同盟怪兽丢在一起作为一个卡组就太混乱了，所以最好选取一组同盟怪兽作为中心。同盟里面变化最多，同时带有融合的效果，而且还是原作里面海马大人的招牌怪兽之一的XYZ自然就是比较好的选择了。另一方面，XYZ的同盟效果还有融合效果，也能给使用者带来其他卡组不能感受到的感觉。

决定了XYZ之后，就是根据XYZ的特性来给与卡组配卡了。XYZ的同盟效果是攻防强化，而使用融合效果后的融合怪兽也是以破坏卡片为主，所以和强攻方向的相性比较好。同时根据XYZ的种族和属性分析，机械族和光属性都是一个配合的关键。机械族的配合卡不多，不过极限解除的翻倍攻击力自然是好了。光属性的话走强攻向也非常方便。XYZ属于低星怪兽，出场方便，攻防也在搜索范围内，不会受到限制卡表的影响，作为卡组的80%中心，不会出现太麻烦的问题。以强攻配合XYZ，同时XYZ给与普通强攻卡组所没有的清场能力的支援。卡组的大概方向就基本可以确定下来了。

之前曾经介绍过光属性强攻卡组，XYZ在这点上或许有点类似。不过就是那么点卡的改变，从列表上看不出什么大变化，可是在使用过程中的操作和感受就完全不一样。下面介绍卡片使用的时候重点就在XYZ上面了。卡组构成：

怪兽26张：神圣なる魂×2(743)、人造人间サイコショッカー(479)、天空骑士パーシアス(646)、クリッター(040)、黑き森のウィッチ(357)、シャインエンジェル×2(587)、异次元の女战士×2(901)、メタモルポッド(363)、サイバーポッド(576)、ファイバーポッド(798)、圣なる魔术师×2(267)、魔镜导士リフレクト・バウンダー(482)、同族感染ウィルス(881)、魔导サイエンティスト(880)、X−ヘッド・キャノン×3(831)、Y−ドラゴン・ヘッド×2(851)、Z−メタル・キャタピラー×2(853)、キラー・スネーク(297)

魔法20张：ブラック・ホール(197)、サンダー・ボルト(198)、心変わり(530)、强夺(563)、强欲な壶(516)、天使の施し(502)、手札抹杀(506)、押收(565)、いたずら好きな双子恶魔(566)、强引な番兵(570)、苦涩の选择(574)、死者苏生(514)、早すぎた埋葬(613)、ハーピィの羽根帚(419)、大岚(557)、サイクロン×3(572)、团结の力(729)、リミッター解除(689)



陷阱5：王宫の敕命(608)、圣なるバリアーミラーフォース−(553)、激流葬(682)、リビングデッドの呼び声(631)、破坏轮(637)

融合：XY−ドラゴン・キャノン×3(852)、XZ−キャタピラー・キャノン×3(873)、YZ−キャタピラー・ドラゴン×3(874)、XYZ−ドラゴン・キャノン×3(854)、红阳鸟×3（290)、サ

ウザンド・アイズ・サクリファイス×3（466）

神圣なる魂：作为光属性的强攻向卡组，在卡组有足够的光属性怪兽情况下神圣之魂绝对是一个配合很好的卡片，2000的攻击力参与进攻是绝对足够的。虽然卡组基本都是光属性，不过考虑到XYZ融合后XYZ本身是需要除外的，不能提供墓地怪兽给神圣之魂，同时神圣之魂不需要大量使用，所以3张的话就太多了。如果觉得过多1张也是可以考虑的。



人造人间 サイコショッカー：人造人封锁陷阱和攻击力已经是很好的强攻怪兽，而且卡组因为机械族的缘故放入了极限解除，人造人也能得益。另一方面，XYZ具有保留祭品的能力。看过原作的玩家或许记得，原作里面海马就是使用XYZ的合体，保证了怪兽的强攻的同时也保留了怪兽的数量，提供3只祭品给神卡出场。现实的卡片游戏之中也是有类似的意义。同盟后怪兽的攻防都比较高，类似于5～6星怪兽的同时，如果想用于祭品，解除同盟效果就有2只怪兽了，这是一般的怪兽+装备卡的组合做不到的。不过由于实际上保留祭品的效用并不是太明显，而且很有可能在同盟状态被破坏导致2只怪兽都没有了，所以一般只考虑到保留1只祭品，5～6星的高星怪兽为首选。由于本身卡组有足够的破坏后场（魔法陷阱区域）的卡，加上XYZ的融合也具有类似的效果，人造人禁止后不考虑放入其它卡针对对方的陷阱了。

天空骑士パーシアス：本身的效果优越，也属于光属性的怪兽，加上上面提到的祭品问题，多放1～2张天空骑士备用也不错。不过如果没有祭品出场高星怪兽的习惯，完全可以不考虑此卡，单靠低星强攻。

クリッター/黑き森のウィッチ：卡组可以通过三眼怪/黑森林魔女搜索的怪兽很多，根据情况选择。着重说一点，就是如果搜索X/Y/Z的时候，因为XYZ配搭很多，要根据已经上手/上场的X/Y/Z来正确搜索以方便同盟/融合，同时如果XXZ在手或者在场不止一张，搜索要更注意，别同时积累太多的同一只怪兽在手。禁止后没有代替，或者再增加光明天使的数量增加搜索YZ的能力。

シャインエンジェル：光明天使基本可以参考三眼怪/黑森林魔女的搜索方法。注意的是由于是搜索上场，而且搜索的只有YZ，YZ比较薄弱，确保能用得上才搜索，不然最好还是搜索会自己抵抗对方攻击顺便补充墓地光属性怪兽，或者搜索异次元女战士对付对方的怪兽。

异次元の女战士：虽然卡组以XYZ为重点，不过为了保持卡组一定的应变性，放入异次元女战士多增加一个选择。同时由于防止对方出现过强大的怪兽完全压制XYZ，遇上这种情况就能使用异次元女战士的效果除外对方怪兽，排除障碍了。

メタモルポッド/サイバーポッド/ファイバーポッド：变形/电子/纤维3个壶都是在遇到麻烦的时候反击用，也是补充手卡重新组织战术的好卡。当然由于3个壶的使用都是有利有弊，根据自己使用习惯选择和放弃……禁止后不考虑代替卡。

圣なる魔术师：神圣魔术师用作缓冲用，回收一下魔法卡组织进攻，也是光属性的怪兽，可以补充墓地光属性怪兽。如果着重强攻向的，不太习惯魔法卡的再利用的玩家可以考虑完全放弃。

魔镜导士リフレクト・バウンダー：除了X本身的强攻外，如果想持有其他强攻怪兽，不介意属性的话可以放入1900～2000的其他属性的强攻怪兽，如果想多保留光属性的，那么魔导镜士1700也能勉强对付对方的非强攻怪兽，同时本身的效果也能削弱或者阻吓对方。如果不使用被动点的神圣魔术师，魔导镜士可以考虑2张的。

同族感染ウィルス：同族感染病毒也就是遇上对方的强怪的时候利用效果清理掉对方怪兽的。禁止后不考虑其他卡代替。

魔导サイエンティスト：基本同同族感染病毒。不过注意一点，融合怪兽的XYZ由于规定了特定的融合办法，所以魔导科学家的效果是不能特殊召唤它们的。禁止后不考虑其他卡代替。



XYZ：卡组的重点。由于X可以参加强攻，同时由于光明天使等搜索不能，所以放入3张。YZ由于本身作战能力不高，搜索方法比较多，所以建议各2张就足够了。详细的介绍放到后面。

キラー・スネーク：杀手蛇拥有回手效果，主要是提供融合的XYZ效果使用的。禁止后没有类似的卡代替。

ブラック・ホール/サンダー・ボルト：黑洞/闪电清场后发出总进攻，最基本的强攻思路。禁止后使用其他单体抹杀卡代替。

心变わり/强夺：除了控制对方怪兽清场顺便帮助我方总进攻外，也能用作卡组高星怪兽的祭品。如果因为不习惯高星怪兽而没有放入，那么心变强夺也能考虑不使用。禁止后不考虑代替，如果卡组存在高星怪兽，通过操作同盟怪兽等方

法保留祭品。

强欲な壶/天使の施し/手札抹杀：加快手卡交替的卡片，除了根据情况过滤合适的卡片外，对于此卡组更重要的是过滤XYZ。例如不要堆一堆X在手没有YZ配合。同时也要注意，因为X可以单体作战还能保留，如果有过多的YZ，虽然薄弱可是注意不要全丢了，不然以后抽到X的时候没有YZ上手来配合也是一个麻烦。禁止后可以考虑上弹（953/リロード）适当补充。

押收/いたずら好きな双子恶魔/强引な番兵：破坏手卡用的卡片。同样的如果不擅长使用的话可以放弃。在选择方面，还是尽量选择对方的抹杀型卡片。另一个重点是，观察对方手卡后，根据情况判断XYZ应该是同盟，解除同盟，还是融合。这比不知道对方手卡去猜，然后决定XYZ的操作容易多了。

苦涩の选择：卡组重复的卡很多，苦涩最好选择在中段使用，把一些过多的卡丢掉点去墓地。在早段的时候由于形势不明显，如果要使用苦涩必须有很强的预见能力。例如X有3张，在一开始的时候很难判断该不该丢，丢多少。



死者苏生/早すぎた埋葬：再利用怪兽的卡片，对于XYZ来说，可以更方便地组合XYZ。如果墓地已经存在XYZ了，那么使用上要参照搜索系卡片，合理地苏生XYZ的其中之一上场。禁止后没有代替的方法，只能加强搜索能力方便XYZ组合。

ハーピィの羽根帚/大岚/サイクロン：强攻向的卡组，破坏对方后场是必需的。前2张卡会出现禁止的情况，用旋风补足。同时合理利用融合的XYZ的效果来支援破坏后场。

团结の力：强攻向需要的一张强化卡，XYZ本身也很有机会出现多只怪兽在场的情况。禁止后不考虑其他强化卡。

リミッター解除：专门对应机械族的强化卡。由于受到效果的怪兽在回合结束就要破坏，所以要注意使用，尽量在总进攻的情况下使用。或者利用速攻的特性，在对方强怪攻击过来的时候强化自己怪兽打死对方怪兽，那么之后自己怪兽破坏也是回到自己的回合，可以再召唤怪兽。对应机械族的卡片几乎只有这么一张，禁止后就没有代替了。

王宫の敕命：由于王勒效果的强大，可以封杀很多魔法，同时也算是可以保护XYZ等怪兽。禁止后，可以考虑使用其他妨碍魔法的卡片，也可以不使用，因为XYZ出场方便。



圣なるバリアーミラーフォース－：反击对方后可以进行大举反攻，同时X只有1800攻，卡组在面对1900以上的怪兽在短时间不能同盟还是存在麻烦的，所以也是比较需要保护的。

激流葬：最基本的清场后攻击的方法。如果自己场上有2～3只X/Y/Z，对方召唤一只有威胁的怪兽，是否发动此卡就得仔细考虑了。一般来说如果自己的XYZ已经同盟，会有可能被对方怪兽的效果一次清理掉，那么就发动激流葬把。如果2～3只是分开的，只能抵抗一下，被清场也是时间上的问题，为了不被对方一只怪兽压制，也得考虑狠心清场。当然此情况也能考虑等一下，因为对方可能下回合还有怪兽出场。

リビングデッドの呼び声：参照死者苏生。注意使用时机，例如对方进攻过来就硬吃一下，然后自己回合使用此卡特殊召唤一只，然后手卡再召唤一只。一般来说如果对方知道你的战术，你在对方进攻的时候拉搜索系的怪兽，例如光明天使，对方一般是不攻击的。

破坏轮：保护自己的怪兽，破坏对方的怪兽清场发动进攻，用途比较多样化。必要时炸掉自己的怪兽给与对方伤害，特别是总进攻为了一击必杀。

陷阱卡方面可以考虑使用和睦使者（552/和睦の使者）保护XYZ然后下一个回合再召唤进行同盟，或者使用其他妨碍或破坏系的陷阱卡。一般陷阱保留在5～6张左右。

别忘了融合卡组，要放入4种XYZ的融合。至于魔导科学家使用的融合怪兽就不列举了。

卡组大概就是如此。基本上考虑到禁止卡的筛选，整个卡组保持在42～45张的范围，怪兽和魔法陷阱的比例在1：1左右就行了。

卡组整体上就是一个类似于之前介绍过的光属性强攻卡组，所不同的是，卡组放入了XYZ。虽然表面上只是交替了那么几张卡，变化不大，不过因为XYZ的使用，能使整个卡组无论从使用上和感觉上都很不一样。中心也是围绕XYZ的操作展开。

X存在单体作战能力，1800攻可以当作强攻用，当然由于其他的强攻卡组基本使用1900以上的怪兽，所以如果碰上强攻的话，就不能靠单体，要靠配合了。更多的时候XYZ尽量配合，X的单体使用一般都是出现意外情况下才使用的。YZ由于攻防不高，所以除非对方怪兽很弱小，或者实在没有怪兽，不然不建议出场战斗用。虽然也有作战能力，不过等待XYZ的配合会更好。

奚启悦	能不能把SP在以后换成GBM，我认为后者时尚多了。
读者资料	22岁，男，201200，上海浦东新区川沙镇城南路627弄1支弄7号101室，兴趣：上网、掌机

在配合方面，当然首先要做到同时在场。一个回合只能召唤一次，所以要配合至少需要等待，如何确保XYZ其中之一在场就是问题的重点了。守备方面，Y的守备力最高，有1600，可以里侧守备先出，不过考虑到既然有可能被对方攻击，不如里侧守备光明天使更好。等待光明天使战斗破坏后用效果搜索YZ其中之一。进攻方面，可以利用1800攻的X攻击表示。残留之后就是到自己的下一个回合，可以开始配合了。当然还有通过死者苏生这些办法特殊召唤。

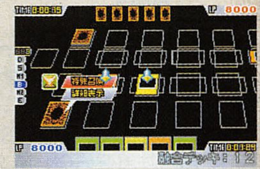
当成功存在了XYZ其中2只之后，除非对方空场，2只怪兽一起攻击造成大伤害外，更多的情况就是使用同盟或者融合了，提高怪兽本身的攻防更好作战。

选择同盟的好处是，之后可以同盟或者解除同盟。同盟可以提升攻防，用攻击力压制对方，而且同盟状态下被攻击破坏的场合只有装备形态的同盟怪兽被破坏，被装备的可以残留，这样就能防止对方利用瞬间的强化怪兽反击，即使对方是使用装备卡，也能有多一个回合给我方应变。同时残留了怪兽，下个回合我方还有机会再召唤XYZ继续同盟。解除同盟一般是提供高星怪兽的祭品，或者是解除同盟后直接攻击提高伤害。还有一些情况，就是对方只有单体的破坏魔法/陷阱等，解除同盟后可以分散对方目标，不至于一次破坏我方就全灭。缺点是攻击力的提升是通过同盟的装备实现的，会被对方的羽毛扫一类的破坏掉。同时同盟只有攻防变化，并没有其他效果。

选择融合的好处是，融合后攻击力提升，和同盟一样可以使用高攻击力压制，同时由于不是装备卡，不用担心被对方羽毛扫破坏掉从而影响。而且融合后拥有各种效果。共有4个融合形态，而且效果各不相同，所以在配合的时候，特别是选择融合的时候，要选择好。由于融合不同于同盟，融合后不能解开后再融合，所以融合是一经决定不能改变的。XY是破坏表侧的魔法陷阱卡，除非对方是封锁行动的卡组，拥有大量的永续魔法/陷阱，不然此效果基本用不上。XZ是2体融合之中攻击力最高的，而且能破坏威胁性和警吓性极高的里侧放置的魔法陷阱卡，是比较好的选择。YZ虽然攻击力最低，不过能破坏里侧的怪兽，也是经常需要的。一般来说XZ和YZ根据情况需要比较多出现，XY比较少使用。XYZ不用说了，可以的话尽量选择，因为破坏的卡片没有限制，手卡足够能清场。注意杀手蛇是一个很好的配合，不过该丢的时候就丢，不能因为杀手蛇的价值而觉得丢其他手卡是一种浪费而吝啬。融合的缺点是融合后不能分体，2只融合后就不能再加最后一只融合成XYZ，也不能分开后再融合，同样不能分开也容易被对方一次性破坏。

一般来说根据实战情况选择同盟和融合，使用多了就有经验和直觉了。一般的情况来说，如果还没摸清对方底细的，自己还打算在试探阶段的，就使用同盟，如果知道了对方手卡比较有把握的，或者下决心开始强攻的，就用融合的攻击力和效果开始压制。融合的时候，选取XZ和YZ为主，根据自己手上破坏怪兽的卡和破坏后场的卡来决定。也因为XYZ融合的优越性，在压制的时候也可以考虑先用同盟对付而不用X/Y/Z的2只融合，等待XYZ融合。

整体卡组的战术，基本都是以XYZ的配合展开，就不多介绍了。整个卡组的乐趣，就在于如何控制好XYZ，拆拆解解的同盟，融合的强攻和效果，都是极其华丽的战术。



补充：关于DMI2里面的一个BUG。XYZ的融合效果属于“起动效果”，这类效果一般是在效果的描述上没有注明特定的时机，可以自己选择是否发动的（部分起动效果需要代价COST，例如同族感染病毒需要丢弃手卡）。没有特别情况起动效果只能在自己回合的主要流程1和2发动。而游戏中却有这么一个BUG，就是XYZ的融合效果可以在战斗流程使用。例如X和Y在场，攻击完后可以马上融合XY，然后再攻击。这实际上是一个BUG，违反了卡片的规则的。建议大家不要使用BUG，公平决斗。

另：XYZ的融合效果实际上是融合怪兽的效果，所以发动融合效果需要点击融合卡组，然后选择“特殊召唤”，之后他会要求你选择除外的怪兽，根据提示选择X/Y/Z就行了。这个问题曾经有不少人提问过，这里提醒一下。



文/NW旅团 Alucard 责编/暗凌

兵种乱弹之封印·烈火篇

有位叫Alucard的哲人说过：没有种类丰富兵种的火纹不能称之火纹。（听众：抽！开场就废话+吹牛！）种类繁多的不同兵种一直是火纹系列的重头戏，从FC时期到现在，火纹兵种之间的位置也不断在游戏中改变着互相之间的地位，而部分“万年板凳”职业的作用也在发生着不小的变化。GBA上三作火纹凭借其独立的世界观和改善后的新兵种系统而使火纹大陆变得更加绚丽多彩，而刚来两块大陆上谋生的新人也不要急，由我专业职业介绍员兼导游带你们去见识一下这里的风土人情再决定自己的将来也不迟。

第一站

大陆最强的军事大国——贝伦BERN

本次旅行第一站对资金要求较高，请囊中羞涩的旅客等待下一站。对了，这里没有卖廉价武器的，想防身只能买银系的了。你不舍得用？阿门，愿八神将保佑你！听说这里有个叫“黑之牙”的黑社会组织，但愿你没做过什么缺德事，他们找上门来的话我们可保不了你……贝伦是位于《封印之剑》故事发生地最南面的军事大国，要说贝伦军队的象征，玩过《封印之剑》最后几章如同恶梦般战斗的玩家一定会脱口而出：龙骑士！由于贝伦国家的地形多山，，再加上贝伦盛产飞龙，因此贝伦的龙骑士在封印的世界中是拥有全大陆最强战斗力的空中部队，而且内部组织阶级观念严明，能坐上层位置的都是些没用的贵族，反而下级士兵的素质普遍较高，什么？你要证据？比如封印中的奈修恩，没阿波罗守护的话我随便背个人都能解决他……再说，烈火中的杂毛总认识吧？那可是“堂堂”的贝伦龙骑士逃兵，他的成长率可是数一数二的，不过魔防就寒碜了点，这也从一个侧面说明了贝伦的弱势兵种——魔法职业。从封印和烈火中贝伦加入我方的龙骑士来看，疏于加强魔防训练的更本原因，就是贝伦国内的魔法职业实在是太少了，根本对处于强势地位的龙骑士团体构成不了威胁，所以龙骑士也就疏于了魔防方面的锻炼。（旁人：什么混乱逻辑啊！）考虑到贝伦是多山国家，以法师那点可怜的爬山能力来说，随军出征简直是地狱般的磨难，所以贝伦的法师部队一般只参与防守而不是主动进攻，对于出生在贝伦的年轻人来说，与其当一个累死累活只能拿本重的不得了的魔法书护身的贤者、德鲁依什么的，还不如做一个没有生命危险的普通龙骑士来得轻松。战斗时如果感觉场上局势不对的话，必要时带上银枪什么的做逃兵也好，沿街叫卖个好价钱也能混上几个月，如果像杂毛那样侥幸攀上了一个潜力股部队什么的就咸鱼翻身了，不过记得加入前找个好点的理由，你说你是为正义而和他们一起战斗鬼才相信你。



↑贝伦的龙骑士能有这实力我们就没的玩了……



↑说是攻防一体，但在弓箭面前还是不堪一击。

不过立志要在贝伦做一个伟大贤者的年轻人不也要泄气，有一个成

杨伟光	任天堂玩的是创意，索尼玩的是帅气，微软玩的是财气，而我们玩家玩的是心情，开开心心每一天。
读者资料	22岁，男，150010，黑龙江哈尔滨道里区安信街10号2单元701，兴趣：游戏、动漫

功的例子摆在你们的眼前，那就是美丽而又强大的布姐姐——布露妮亚！身为贝伦王国最强贤者的她身兼数职：三龙将之一、出色的外交官、塞菲鲁贴身御用贤者，绝对是向往魔法的年轻人努力的目标。不过要注意的是，在贝伦想成为一个伟大的贤者必须要有的条件除了实力还有就是容貌！你没有听错！看看整个贝伦王国的贤者什么的露脸职业，无一不是相貌出众，相貌也是获得别人认同的一种方式，贝伦军团之中大多是相貌堂堂之辈。当然，如果你没有值得骄傲的外表的话……有个职业适合你——德鲁依！脸一蒙，再加上硕大的斗篷一披，没有人会在乎你是瘦是胖、是美是丑。



↑什么叫神？这就是……

贝伦的职业都介绍完了，有意在这里发展下去的人就留下来做个龙骑士吧，以后搞条飞龙战斗中逃起来也方便的很。喂！那边那个人！小……小心！你摸的不是飞龙，是火龙……

第二站

草原游牧天堂——萨卡SACAE

在进入萨卡的领土前，请各位将身上带的斧子卸下，这里的人民爱好用剑，对斧子非常敏感，见到拿斧子的就有打斗的冲动，那位大叔你说什么？你不怕？你有斩剑斧！为了世界的和平起见，你还是卸下吧……对了，刚刚谁在贝伦买了飞龙做交通工具的也看好自己的坐骑，最近这里刚开了个游牧箭术补习班，发生误伤事故的话我可不会负责……

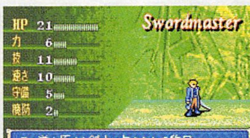
位于贝伦王国上方的萨卡草原是任何一个向往悠闲草原生活的人的乐土，放眼望去是一望无际的草原，想到退伍之后能和自己心爱的女子在草原上悠闲的骑马散步，看着风吹草低现牛羊的景色，那可真是一种享受啊。说到萨卡的特色职业，那就非游牧骑兵莫属了，由于长期在草原上从事着放牧的工作，难免碰到野兽、强盗什么的，没有一套可以防身的本领是混不下去的，再加上草原的另一个特产：香车和美女，哦！不对！是骏马和美女……不管你是冲着防身之术还是终身大事，从事游牧行业都是不错的选择。



↑游牧骑兵的必杀画面还真是人马一体……

那边那人说什么？你的体质“晕马”！？想起来了，这里应该还有个职业适合你，而且要帅哥有帅哥、要美女有美女，问题是你的生命力要比得上全大陆生命力最强的男人——马里纳斯！不要问什么理由，告诉你这个职业的代言人你就知道原因了，有请大陆最强的剑圣——卡雷尔！你说他很和气、很好说话？你不要看他现在一副很沧桑的成熟模样，年轻时他可是大陆闻名的剑魔啊！男士也别灰心，卡雷尔的妹妹卡艾拉也是数一数二的美女，只是如果你执意要追求她的话，你就必须要承受败给一个热血大叔情敌的打击……对了，虽然有个剑圣伴侣既安全又有面子，不过剑圣一般热爱磨练剑术，动不动就要和你来几招，正所谓三天一切磋、五天一决斗。（吹牛吹过头了……）

啊！话题偏了，转回正题，虽然萨卡的职业和美女帅哥都很诱人，不过奉劝热爱生命的各位不要因为一时的冲动而选择生活在萨卡，这里虽然环境一流，但是商业毕竟不方便，姑娘想换件漂亮衣服，小伙子想多穿点衣服御寒都不行，这也解释了萨卡的游牧和剑圣为什么防御力那么低了。（路人甲：又是无逻辑的理由）而且萨卡族是由多个部落组成的，一旦发生什么内战，后果不堪设想。如果你想乱世出英雄的话，我可以很负责任的告诉你，根据一名经历过内战的萨卡战士的回忆录中所提到的：内战发生前一天晚上，他被叫到族长的帐篷里，族长语重心长地说：“你是我们部落最勇敢的战士，如果你能率领我们部落的精英部队赶走敌人的话，我就把我的孙女许配给你。”结果第二天他一问同队的战友才得知族长对每个人都这么说过，而族长的孙女早就被抓走了，到底是不是活着还是未知数。而部落即将战败之前，族长的孙女带了一批恐怖得可以的军队来帮忙，领头的竟然是个少年，据说是什么费雷的领主罗伊来着，这是后话了……



↑烈火中的剑圣也只有白狼可圈可点了……

最后还要说一句，那些留下来想找终身伴侣的男士们，要三思而后行，好的在后面啊！执意要留下来我也不强求，剩下的意志坚定的男士们，和我去下一站的男人天堂吧！

（未完待续）

陶达	《任天狗》是一款很可爱的游戏，很贴近生活，很真实，就像《模拟人生》的动物版——《模拟狗生》。
读者资料	17岁，男，110034，辽宁沈阳于洪区怒江北街39-1号3-6-3，兴趣：GBA、唱歌

机战天空





CAUTION



（以下内容仅供参考，好孩子千万不要模仿）

本期有读者来信询问“楠叶饮料”的配方，现公布如下（资料为台湾同好整理，有些材料笔者也没听说过）：西洋山楂子、肉苁蓉、蜂王浆、鸣子百合、葡萄柚汁、鱼腥草、生姜、鳗鱼粉、鲔鱼眼珠、梅干、西洋芹、蝠鲼鱼粉、蜈蚣、蝾螈、碳烤蝮蛇。

当然，为了广大读者的生命安全着想，笔者不建议各位试制此饮料，万一不小心做出来了也请先拿别人试试毒(邪恶地笑)。

从附庸到独行·轻骑兵的系谱

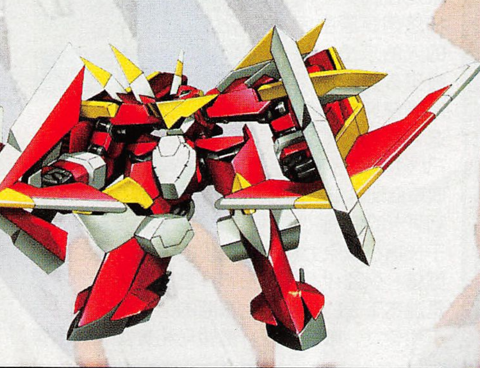
（接上期）

RW-1 R-GUN宿敌(R-Gun Rivale)

叛逃的英格拉姆·普林斯坎少校将自己的R-GUN以斯菲尔德水晶强化后变异而成的机体，装甲材质均换为可自我再生的斯菲尔德水晶，武器也起了巨大变化。虽然名称上仍然是R-GUN，但严格说来这已经完全是另外一部机体了。“Rivale”在德语中是“对手”、“宿敌”的意思。

RPT-010 贝尔格尔米尔(Bergelmir)

量产型修克拜因Mk-2被注入自律机械细胞产生变异后得到的机体，包括3部超高性能的专用机及性能稍弱的量产型两种。除了基本性能得到显著提高之外，还拥有自我修复能力。由于结构变异，Mk-2原本的大部分武器都无法使用，但贝尔格尔米尔却增加了一套不知从何而来的远隔操作兵器“六轮勾玉(Six Slave)”。此外，贝尔格尔米尔还搭载了人机介面“游戏系统(Game System)”，令作战能力得到了进一步提高。另外，随着世界观不同，贝尔格尔米尔也可能是由RPT-013变异而来。“Bergelmir”是北欧神话里登场的巨人。



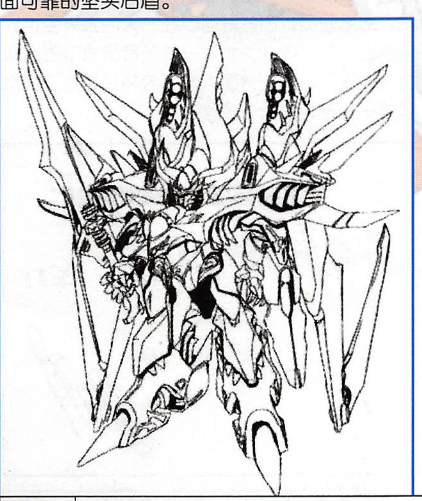
李克斌	在店里望着DS那游戏吸引着我，PSP的画面与音质使我着迷，可看着我那几个月的钱……还是GBA能买的起啊。
读者资料	14岁，男，266033，山东青岛四方区人民路32号，兴趣：看PG、玩PSP

SRG-03-2 斯雷德格尔米尔(Sladegelmir)

古伦加斯特叁式2号机被注入自律机械细胞产生变异后得到的机体，同样获得了高性能与自我修复能力。但原本的内藏武器全部无法使用，只剩下钻头飞拳与斩舰刀。随着世界观不同，这部机体的驾驶员可能是曾加·宗博鲁特，也可能是其复制品沃丹·尤米尔。在漫画《钢之救世主》中，驾驶斯雷德格尔米尔的曾加还曾使出将斩舰刀延伸至最长，号称能将星球一刀两断的“星薙之太刀”。“Sladegelmir”同样是北欧神话中巨人的名字。

GS-01 巨盾(GiganScudo)

习惯上也被称为“力王”，原本是新西历171年联邦军为镇压NID4运动（殖民卫星独立运动）而开发的据点防卫用超大型机动兵器，但当时还不是人型。由于武力镇压独立运动，它在当时成了一台恶名昭著的兵器。之后，巨盾作为护航战力随战舰飞龙号一同前往外宇宙，由于遭受异星人袭击而大破。返回地球后，联邦军参考了PT的技术将巨盾改造为人型特机。巨盾虽然是PT出现前的旧式兵器，作为人型兵器的综合能力与安定性都不能令人满意。但其近战能力,特别是防御力十分惊人。由于安装了泰斯拉驱动，巨盾机动性上的严重缺陷也得到了弥补。“Giganscudo”在意大利语中表示“巨大的盾”，是个十分适合这部机体的名字。巨盾的武器包括G型放射炮(G Circle Blaster)、巨人拳(Gigand Knuckle)、亿兆广域爆碎炮(Giga Wide Blaster)等，是战场上一面可靠的坚实后盾。





GS-01D 硬盾(GiganScudo Duro)

L5战役后巨盾经过改造的形态，爱称“刚多洛(Gandoro)”。改造内容主要包括将双臂的拳盾更换为链锚以提高格斗战能力，并加装了改良型重力控制系统，可以展开防御重力场(Gravity Territory)，令这面巨盾更加坚固。“Duro”在意大利语中意为“坚硬”。

DCAM-001 瓦尔西昂(Valsion)

军事组织“圣十字军(Divine Crusaders，简称DC)”的总帅比安·佐尔达克博士亲自设计的专用机。本机在设计上大量参考了流星3号带来的EOT技术，并搭载了泰斯拉驱动及高性能的重力控制系统。这一款可以单机改变战局的“究极机器人”是名副其实的DC军最终兵器。其怪异的造型则来源于比安博士浓郁的“反派情结”。主武器包括神圣弯刀(Divine Arm)、螺旋粉碎炮(Cross Smasher)与高能重力波(Mega Graviton Wave)等。机体名“Valsion”意义不详，推测来源于“Falsion(圆月刀)”。

DCAM-001C 瓦尔西昂改(Valsion Custom)

DC战争结束后，部分DC残党利用遗留下来的资料重造了瓦尔西昂。但由于比安博士已死，一些技术瓶颈无法突破，造成新造瓦尔西昂在性能上比起原型机有相当的缩水，废除了重力波控制系统。虽然如此，但强大的基本性能仍然使这些量产化的机体成为战场上的霸王，它们被称为瓦尔西昂改。这些机体还搭载了初期的“游戏系统”，导致许多驾驶员在瓦尔西昂改厚重的装甲下毫发无伤，却由于游戏系统负担过重而导致脑死。除此以外，也有少数的高级军官用瓦尔西昂改经过再强化改良，达到了接近原型机的性能。



DCAM-002 瓦尔希奥尼(Valsione)

对于这部《机战》系列中人气极高的首席“色气机器人”，大家应该非常熟悉了。瓦尔希奥尼是瓦尔西昂系列的2号机，与重装甲的瓦尔西昂不同，瓦尔希奥尼参考了魔装机神的设计，将侧重点放在了机动性上。她全身采用了人工筋肉驱动，令机体表现出令人瞠目结舌的柔软性，甚至还能作出表情（当然，这就属于恶趣味的范畴了）！武装方面除了与瓦尔西昂完全相同的神圣弯刀与螺旋粉碎炮外，还搭载了超级光束炮(Hyper Beam Cannon)和广域打击兵器精神爆碎炮（Psycho Blaster）。

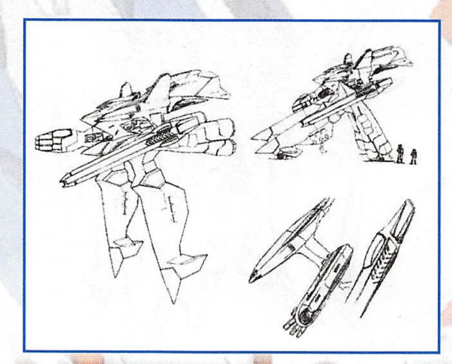
DCAM-002R 瓦尔希奥尼R(Valsione R)

来到地底世界拉·基亚斯后，琉妮借助炼金术对瓦尔希奥尼进行了大幅度改造。增装了远隔操作系武器十字飞盘(Cross Saucer)与神圣之刃(Divine Blade)等，后期还把十字飞盘换成了性能更好的梅比乌斯宝玉(Mebius Jade)，并习得了必杀技“圆月杀法”……但是！在这里我要给各位读者爆一点料：其实上面说的这些改造全都是幌子，瓦尔希奥尼R最重要的改进之处是体形！原本的瓦尔希奥尼属于直上直下的“幼儿体形”，对此一直不满的琉妮利用这次机会进行了大幅度改造，将体形改为前凸后凹的惹火型。但其副作用就是令体重增加了近18吨，这对于一台女性型机器人来说也许算是灾难吧(笑)……顺带一提，本机名称中的“R”一说为“Refrein(翻新)”，但也有说法认为是“Return(回归)”。

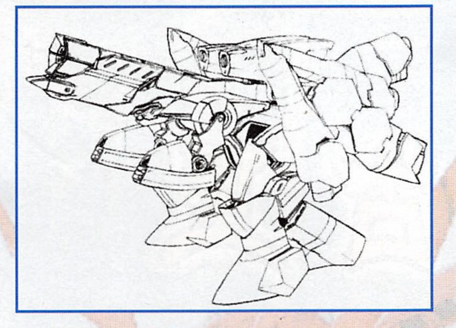
DCAM-003 古兰森(Granzon)

这也算是机战迷耳熟能详的名机了，绰号“宇宙规模麻烦制造装置”。由于前后期设定的不连贯性，本机的编号也有DCAM-000、DCAM-002(与瓦尔希奥尼序列互换)等说法。古兰森由EOTI机关(DC的前身)开发，可以说是集EOT之大成的结晶。它的动力源是基于异星人技术的对消灭引擎(早期设定中为黑洞引擎)，装甲则采用从粒子阶段就经过强化的超抗力钛合金。除此以外，作为主设计师的白河愁还在其中秘密安装了应用拉·基亚斯炼金科学的卡巴拉程序(Kabara Program)，令古兰森能够使用星幽能源(Astral Enegry)。而佐克星团联合(简称佐联)也在暗中对白河愁提供了技术支援，在古兰森的核心部安装了能够对位相空间进行干涉的特异点炉。结合了地球、拉·基亚斯及异星人的技术，古兰森不但可以任意操纵空间与重力，甚至能够对因果律进行有限的干涉。假如再加上塞巴斯塔装备的，可以对因果律进行预测的拉普拉斯电脑，那么古兰森将可以完全操作因果律，成为不可战胜的绝对存在(这也是白河愁对塞巴斯塔如此执著的原因之一)。由于佐联在古兰森内部安装了特异点炉的影响，地球上频繁发生了大量无法解释的偶然事件，造成了一连串的大战。可以说，古兰森本身就是《机战》最大的关键性角色。

武装方面，古兰森装备的武器以空间转移及重力系为主，包括虫洞剑(Gran Worm Sword)、虫洞粉碎炮(Worm Smasher)、重子炮(Gravitron Cannon)及黑洞炮(Black Hole Claster)等，还曾一度搭载过试作型的缩退炮(Collapsing Cannon)。其中虫洞粉碎炮可以同时锁定、攻击65535个目标，黑洞炮更是无坚不摧。按照设计者之一，爱德华·王的说法：“假如有一个超越常人的驾驶员，古兰森可以在一天内毁灭全世界的战力。”“Granzon”一词在希腊语中的含义为“戒律”，有部分国内爱好者将其译为“忧愁恒星”，不知是什么道理。



黄舒奕	上海风光，阳光明媚，雨丝纷纷，望书报亭内外，人物济济，细细一看，哇！好宏伟的一片：都在买《掌机迷》。
读者资料	15岁，女，200072，上海闸北区广中西路99弄38号1302室，兴趣：看书



DCAM-003N 新古兰森(Neo Granzon)

经白河愁以炼金术与咒术强化后的古兰森真正姿态。从设定上来讲，它是整个《机战》世界中最强的机体，各项性能都提高到了无理可喻的程度，还拥有宇宙最强兵器缩退炮。由于融合了地球、巴尔马、佐联及拉·基亚斯的技术，即使是作为其力量源的破坏神沃尔库鲁斯也远不是它的对手，各作的最终BOSS在它面前更如幼童般脆弱无力。可以说，新古兰森在《机战》中就是“无敌”的代名词，除了玩家谁也别想伤它一根毫毛。

DCAM-004 利昂(Lion)

DC独自开发的量产型AM，以石动重工的F-32战斗机为母体设计而成。本机搭载了小型泰斯拉驱动，由于母体是战斗机，空战性能极其优异。但相对地几乎没有陆战能力，所谓的“脚”也不过是个大型起落架而已。利昂的武装包括火神炮(Vulcan)、诱导导弹(Homing Missile)与磁轨炮(Rail Gun)等，算是相当中规中矩的设计。DC战争中，本机对陆战兵器为主的联邦军造成了莫大打击，而在之后的L5战役中，利昂又作为地球联邦军的主力兵器冲锋在前。利昂的衍生型还包括改良型的DCAM-004F利昂F、强化机动性的DCAM-004V利昂V等。战后联邦军生产的利昂编号为RAM-004。

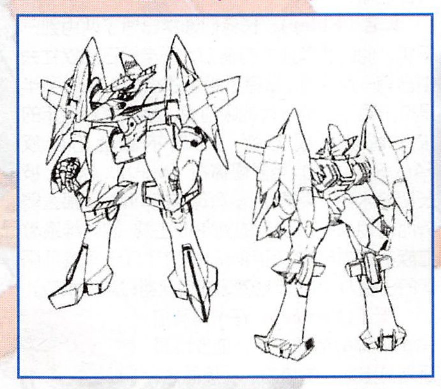
YAM-004 试作型利昂(Proto type Lion)

DC最初试作的利昂，曾经在袭击联邦军的战斗中与SRX小队遭遇。这也是利昂系列的第一次战斗纪录。

DCAM-005 重炮利昂(Barrelion)

DC军的量产型炮击用重AM，拥有一门长射程的头部大型磁轨炮(Big Head Rail Gun)，装甲也很厚重，主要用于对舰战/据点攻防战等场合。本机同样搭载了泰斯拉驱动，可以进行低空飞行，陆战或月面战都很拿手。但由于武装的极端化，接近时只有一些导弹类的简单防御武器，非常不利。与利昂同样，重炮利昂也存在V型与C型等改进型号。战后联邦军也大量生产了编号为RAM-005的重炮利昂。

DCAM-006 近卫利昂(Guarlion)



DC军指挥官用AM，与发展自战斗机/自走炮的利昂/重炮利昂不同，近卫利昂是完全作为人型兵器来设计的。因此其陆战及接近战性能也相当优秀。此外，本机还拥有丰富的可选武装，克服了利昂与重炮利昂武装贫乏的缺点。近卫利昂的主要武装包括内藏式机关炮、瞬发式磁轨炮(Bast Rail Gun)、音速突击(Sonic Braker)等。同样存在多种多样的衍生版本及RAM序列的联邦版本。



文、责编/方舟

吴铮	我爱PSP呀，你氤氲着古典之美、朦胧之美，像一首空灵飘逸的美丽小诗，然而更多的，却是那至真至性的婉约之美。
读者资料	18岁，男，264000，山东烟台一中高三10班，兴趣：做题



恶魔城之百科书屋

（接上期）

长老（Elder）： 长老们通常已活了两百到一千年，他们拥有强大的能力，多半已在血族社会中占有一席之地，掌握了相当的权力。长老多半是位于第六到第八代的吸血鬼，累积了数百年的求生智能与权力欲。他们不像上古血族（Antediluvian）与麦修撒拉（Methuselah）被长期的休眠所束缚，也没有年轻的Kindred那么弱势而容易操控。长老的判定很主观，他们维系着血族的权力结构，运用自己维持了几十年或几百年的控制力，防止年轻的吸血鬼获得过高的权位。

王子(Prince)： 在卡玛利拉(Camarilla)盟派之下，血族成员还划分出地方的势力。一般而言，血族会以城市作为集中地，因为都市中非常适宜觅食。原则上，都市人口每达十万人便有一名血族，这样的比例很适合血族潜藏。

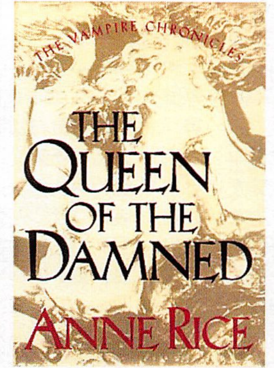
每个都市中会有一个血族王子(Prince)，这个称谓和王室没有关系，而且也不一定是男性。王子是该城市中所有血族的领袖，一般称呼为某城市王子

卡玛利拉在成立之初，其实并未设置“王子”这个职务。但由1743年伦敦市发生血族内部叛徒的叛乱暴动，严重地破坏了避世的戒律。因此便在每个城市设立一名负责管辖者，以防止叛乱。

王子通常也是由辈分较高者担任，他的主要工作就是维护辖地的戒律和传统。他是辖地中唯一拥有繁衍血族后代的权力者，辖下的Kindred若要创造新的后代，必须经过他认可。王子会受到辖地中的元老会所辅佐，元老会成员（既长老，也就是Elder）一方面提供建言，一方面也默默监督王子的权力。通常只要王子能维护六戒与传统，元老会便会给予支持。当然，能参与元老会的元老也必都是老谋深算之徒。

另外，只要有外地的血族进入辖地，便须接受王子的管制。王子可以以保持避世为由，针对某些或全部辖地中的血族下达限制进食的命令。虽然王子不能任意杀害血族成员，但仍有些王子会滥权雇用血族猎人。

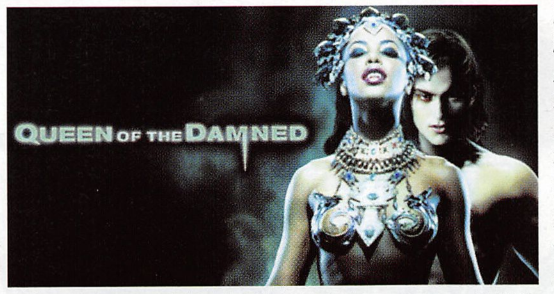
最后，王子很有机会在卡玛利拉的政治结构中晋升自己的地位。



一说起王子，这个卡玛利拉最高统治阶级重要的部分，首先出现在笔者脑海里的形象却是生性叛逆的黎斯特。在电影《Queen of The Damned》（魔咒女皇）里，黎斯特在刚成为吸血鬼不久之后就在马瑞斯的地下室里见到了沉睡中的女王阿卡莎。说起来应该是命运吧，偶认为当阿卡莎第一眼见到黎斯特的时候就有了除去国王，和黎斯特开始新的疯狂生活的想法。因此还在石化状态下的阿卡莎主动示意让黎斯特吸了自己的血，增强能力。接下来就是一段很长时间的离别。当几百年之后，阿卡莎再次出现在黎斯特的时候，叛逆如斯的黎斯特也轻易的被吸引了，和阿卡莎走在了一起。当黎斯特和阿卡莎联袂出现在众人面前的时候，当真就是一派王子的气势。

其实这也难怪，黎斯特虽然性格叛逆，但好歹也是正统的法国贵族出身，家族虽然父亲那一

沈炜	1-30期文章索引绝对是个好东西，必须顶！
读者资料	22岁，男，200940，上海宝山区淞滨路110弄8号203室，兴趣：游戏、上网、美术



代就开始衰落了，但毕竟也还是领主世家，一方诸侯。在中国的古话里有“为官三世，方知穿衣吃饭”，英格兰的上流社会也有“历经三代才能培养出真正的贵族”这种说法，都是在强调家风对贵族气质形成的重要作用，因此在这方面黎斯特是完全合格的，除此之外黎斯特的母亲也是大贵族的女儿，而且还是很有头脑有知识的女性，端庄而不失激情。其贵族式华丽的疯狂在成为吸血鬼后完全的展现在了宝贝儿子面前，对黎斯特后来的行事风格起了很大的影响。她在黎斯特年幼和年少时对其的影响可以说非常之大，黎斯特对其也抱持着一种略含着俄底普斯情结的眷恋。这也是为什么黎斯特在成为吸血鬼后第一个赋予永生的人就是自己的母亲的原因了。在这些熏陶之下，不知不觉的就养成了黎斯特既内敛又张扬，既持重又疯狂的贵族性格。最后附上《Queen of The Damned》的剧照一张，苍白如腊的光滑皮肤，铅色的浓重眼影，以及纤细如猫般的优雅，这便是偶心中完美血族王子的形象了吧。

当然，真正的王子决不是停留在形象上的。从作为与贡献来看，最当的起王子二字的就便是我们的德拉克拉大人了。

德拉克拉于1456～1462在Wallachia公国（这名字念起来不是一般的别扭，况且也不象Dracula那样有个公认的译法，因此这里和以下行文就都用E文原名了）的统治中，定都于Tirgoviste城，在位期间得到匈牙利王Matthius Corvinus(白骑士John hunyadi之子)的支持，集合军力从事多场对抗土耳其人的战争。但是他却得不到他那有名无实的最高领主——匈牙利国王Matthias Corvinus（John Hunyadi的儿子）的支援，而Wallachia的资源是非常有限的，这就注定了他不可能取得持久的胜利。当然这是后话，在德拉克拉的统治期间战事一直是非常顺利啊。在战争中，德拉克拉的残忍行为很让土耳其人感到恐惧，由于德拉克拉好把捕捉到的敌人以尖木桩一一钉死，所以土耳其人便称德拉克拉为The Impaler，这就是鼎鼎大名的“穿刺公爵”的由来（但众所周知，德拉克拉的封号是伯爵，且原文里也没有提到封号，鬼知道这是怎么翻译来的），而德拉克拉多次对抗土耳其人的战争使后来的罗马尼亚人称其为民族英雄，其之轶事在民间广为流传。不过在德拉克拉的统治时期，其之统治手法很血腥残忍。不过听说德拉克拉喜欢把人钉死的残忍行为被土耳其苏丹——君士坦丁堡的征服者穆罕默德二世大为赞赏，更把德拉克拉施过的毒刑于土耳其中采用。德拉克拉还喜欢把那些不听命的贵族或势力大的贵族钉死或流放，把他们的城堡毁灭，另立一些忠于他的新贵族。不过斩草除根的打击异己和培植忠实于自己的势力可以说任何一个统治者都会去做的吧？只不过是手段残忍了一些而已么？除了对内，对外国的商人德拉克拉也非常严厉，若外国商人违反德拉克拉的商业法则，也以钉死处分，为了防止外国势力在Wallachia公国内的影响力超越其之统治，德拉克拉对外国的天主教及东正教会，也作了严厉的控制，为了在外树立权威，他曾因两名外国使节不肯除下头巾，而把头巾钉在其之头上。在德拉克拉统治时，钉死煮死火刑成为了平常事，而德拉克拉也喜在桌上进餐时看着人痛苦地受刑死亡。因此德拉克拉的嗜血形象，也成为了后期吸血鬼形象的特色。不过德拉克拉的残酷手段，也使Wallachia公国的人不敢违反其之法则。因此如德拉克拉的统治时期，治安大致良好，盗贼数目也大为减少。后来在1462年，德拉克拉发动攻击，并把土耳其人逐出多瑙河一带，于是穆罕默德2世为了对付德拉克拉这劲敌，亲自率一批规模庞大的军队攻入Wallachia公国。只是一方领主的德拉克拉只有实行焦土政策，把国内村庄烧毁。令土耳其人得不到补给。而德拉克的本阵则拉退到Tirgoviste城中，并把所有的土耳其俘虏一一钉死在城外。当丹穆罕默赶到Tirgoviste城外的时候，见到的是近两万名土耳其俘虏挂在木桩上腐烂的尸体。那种场面连身经百战的苏丹也经受不起，最后他把指挥权交给了下属，自己返回了君士坦丁堡。对这就是历史上著名的“Forest of the Impaled”（字面意思是“受刺刑者之林”），套金庸一句名言——侠之大者，为国为民。从德拉克拉的保家卫国的战绩来看，称之为侠亦不为过。说起残暴来，动辄屠城的“一代天骄”成吉思汗也好不到哪里去，但为什么却只有德拉克拉一个人担上了这挥之不去的恶名？

（未完待续）

周信邦	现在我已入手了PSP，但我看到NDS上那触笔的新创意，才后悔当初为什么不先买NDS。
读者资料	18岁，男，530001，广西南宁友爱路解元巷2号2单元504，兴趣：动漫



人人聊天室

你言我语，插科打诨，参与聊天，人人有责。



壮心

迎风不惧风尘大，
逆水岂畏险滩多？
战天斗地付一笑，
胜敌才奏凯歌回。

表情符号就是这个意思

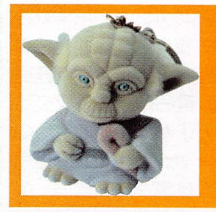
^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-○-	惊讶
○-○	你让俺说什么好呢？
┌(- _-b)┐	鄙视你！



1、当这期杂志上市时，我们的学生读者们应该已经结束了考试，开始自己的暑假生活了吧？希望我们这一期能够给大家带来一份暑期的快乐，也希望大家可以度过一个快乐的暑期。

2、不知不觉的就到了端午节了，一大早晨雪人就开始嚷着要去吃美味的粽子。结果这叫着叫着，忽然从门外冲进一个粽子。众人定睛一看，原来是暗凌同学穿了一身粽子叶色的服装来上班了。在这样一个特殊的日子里穿成这样当然是要付出代价的，“人形肉粽”成为了暗凌同学当天的代名词！

3、目前编辑部里雪人、飞月、暗凌和翔武都在养“天狗”，于是董事每次来到办公室总能听见满屋子的狗叫声。由于不堪受到如此声音骚扰，加之担心小编如此迷恋养狗会耽误工作，目前董事大人已经开始准备实行办公室养狗办证制度，希望借助此方法有效控制办公室内“天狗”的数量。



幸运一秒

本期聊天室的幸运读者是：**天津市红桥区的王丽莎**。
本期赠品：星球大战人物玩偶一个。

来自河北省邯郸市的韩智：每次买《PG》，女朋友都不高兴，能不能以后赠品能讨女孩子喜欢？拜托了！

来自北京的飞月：请韩读者放心，我们会认真考虑你的意见的，谢谢你的来信。

来自湖北的暗凌：飞月姐，这件事就让老大去办吧，他是一贯乐于为女读者服务的。

来自东北的雪人：……

来自湖北的暗凌：怎么了，老大，你该不是要放弃这个为女读者服务的好机会吧？

来自北京的飞月：他要是知道女生喜欢什么东东的话，怎么可能到现在还是独身一人呢？

来自东北的雪人：……为什么小月她总是会踩到俺的痛处呢？○-○！

来自上海市黄埔区的钱伟：方舟34期送的歌曲，我很喜欢！

来自北京的方舟：喜欢就好！小子初来乍到，以后还请各位多多捧场！

来自天津市红桥区的王丽莎：下次我要给狗狗起名

林阳	因为掌机我们走到了一起，掌机给我们带来了许多乐趣，我们是一同成长的掌机迷。
读者资料	17岁，男，710106，陕西省西安市长安区西安通信学院3系20队；兴趣：All Game

最近比较烦 编辑部版

歌手:雪人&天意&绫小路义行

(雪)最近比较烦，比较烦，比较烦，
总觉得日子过得有一些极端。
俺想俺还是不习惯，
从默默无闻到有人喜欢。
(天)最近比较烦，比较烦，比较烦，
总觉得游戏一天比一天难打。
朋友常常有意无意调侃，
我也许有天改名叫天诛。
(绫)最近比较烦，比较烦，比较烦，
偶看那前方怎么也看不到岸，
那个后面还有一班天才追赶，
哎呦,写一篇皆大欢喜的稿是越来越难。

(雪)最近比较烦，比较烦，比较烦，
陌生的城市何处有俺的期盼，
挥别了家乡的伙伴，
现在的俺还有点孤单。
(天)最近比较烦，比较烦，比较烦，
奸商说六加六结果等于十三，
我问雪人说怎么办，
他说基本上这个很难。
(绫)最近比较烦,比你烦，也比你烦，
偶梦见和林志玲一起晚餐，
梦中的餐厅灯光太昏暗，
偶遍寻不着那蓝色的小药丸。

(天)人生总有远的近的麻烦，
房东每天嫌我回家太晚。
(雪)梦中情人嫌俺长得寒酸，
虽然俺已每天苦干实干。
(雪、天、绫)管它什么天大麻烦，
久而久之我会习惯，
天下没有不要钱的主机。
(绫)自从发现PSP很爽，
偶就买了八千块的游戏。
(天)主机太贵奸商不肯降价。
(雪)正版太少银行没有存款。

(天)最近比较烦，(雪)比较烦，(绫)
我比较烦，
(绫)我的灵感只剩下从前的一半，
(天)每天的工作排得太满，
(雪)喜欢的女生有些高不可攀。
(雪)最近比较烦，(绫)比较烦，(天)
比较烦，
(天)我只是心烦却还没有混乱，
(雪)读者的关心让俺温暖，
(绫)爱是偶最甘心的负担。

(雪、天、绫)不烦,我不烦,只有一点烦。
你比我烦，我情愿心甘,我不烦。

叫小狼狗酷酷，呵呵!

来自动新的小狼：有没有搞错，杀千刀的雪人，你给我记住，这件事你要负完全责任!

来自东北的雪人：有没有搞错，杀千刀的小狼，你给俺记住，如果不是俺给电子小狗起名叫狼酷酷，读者怎么可能会把你的名字和纯洁可爱的小狗联系在一起呢?

来自动新的小狼：这个世界是不真实的，雪人好黑暗啊!

来自上海的AKIRA：他不是也叫作“黑老大”吗?连这个都忘记了，真是头笨狼啊!

来自动新的小狼：我、我不要活了……

来自安徽省铜陵市的方亮：雪人说中奖是有前提的，是不是只有大城市的掌机迷才能中掌机，我们小城市的玩家最多搭个边?

来自东北的雪人：中奖的确是有前提的，这个前提就是你要有良好的运气并且在抽奖截止日期前寄出回函卡，除此之外是没有任何其它前提的。

来自辽宁省锦州市的黄楠：近期刚刚在论坛上建号，提出了关于《黄金太阳2》如何继承1代的问题，得到了大家的帮助!我深表感谢，特别是提供密码的那个朋友，太谢谢了!天下玩友果然是一家呀!

来自东北的雪人：我们之所以开设论坛，其目的除了增强编读交流之外，当然是想给各位读者大人提供一个可以跨越空间障碍的交流平台。希望各位读者大人有时间的话常来论坛聊聊，多交朋友!

来自广东省汕头市的赵帆：要是在聊天室里看到泳装版的雪人……请各位充分发挥想象力，哈哈哈!

众小编：@#$%&*……

来自河北省保定市的朱政文：夏天要来了，雪人兄要注意降温，别化了。我有祖传的降温秘方，想要吗?拿PSP来换吧!

来自东北的雪人：朱读者太小看俺了，怎么说也是活了这么多年了，难道俺会没有降温秘方吗?这台PSP俺看俺可以省下了!

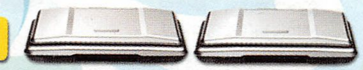
张晓冬	最近刚好买了一台小神游sp，希望结交爱好相同的朋友，请大家多多来信。
读者资料	20岁，男，300250，天津市河北区江都路黄山里9门409；兴趣：动漫、游戏、音乐

VOL.34 中奖名单大公开



广东省汕头市　彭原

上海市澳门路　刘元一 | 福建省福州市　黄海





地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
甘肃省兰州市	宋　波	北京市海淀区	于　帅	山东省青岛市	仲灏聪
天津市大港区	刘德忠	广东省佛山市	温仕文	上海市闸北区	沙啸越

电软十周年纪念金币（共5名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
四川省郫县	喻大力	广东省肇庆市	张俊杰	江苏省徐州	姚　灿
江西省南昌市	龚见峰	上海市宝山区	黄　斌		

生化4暗黑吊饰（共10名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
福建省福州市	黄　扬	吉林省长春市	孙　莹	四川省成都市	赵明璇	天津市南开区	尚　成
吉林省长春市	于　洋	重庆市沙坪坝区	陈　磊	浙江省杭州市	虞　涛		
北京市东城区	张博亚	河北省保定市	胡　涛	北京市宣武区	陈天一		

EVA时尚T恤（共40名）

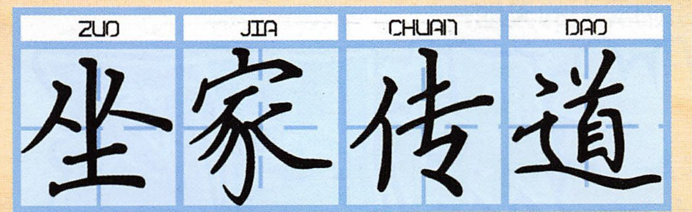
地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
贵州省	桂郭平	湖北省武汉市	张　志	陕西省西安市	黄　何	陕西省西安市	胡　昊
浙江省缙云县	陈　霖	安徽省淮南市	李　啸	广东省东莞市	何嘉成	上海市嘉定区	顾紫辰
上海市徐汇区	李　泳	陕西省西安市	陈　胜	河北省唐山市	王　烨	甘肃省兰州市	江　灏
上海市闵行莘庄	章书淼	山西省太原市	李小燕	云南省水富县	韦　卓	河南省平顶山市	王俊峰
河北省衡水市	纪万林	广东省深圳市	胡小强	北京市朝阳区	丁　羽	贵州省六盘水市	汤　旭
广东省博罗县	唐剑平	黑龙江省大庆市	郜　晗	内蒙古包头市	宋　楠	北京市海淀区	宋　晨
北京市昌平区	唐晓华	广东省广州市	梁础璋	内蒙古呼市	范轶旸	广东省湛江市	欧　健
安徽省蚌埠市	李少强	四川省都江堰	张承诰	广东省广宁县	高　畅	上海市金山区	孙　力
北京市东城区	张一鸣	云南省玉溪市	乔晓刚	湖北省武汉市	徐啸尘	广东省深圳市	陶华鹏
广东省佛山市	姚嘉庆	广东省曲江县	古　涛	甘肃省兰州市	陈冠璋	北京市朝阳区	陆　丞

合金装备索利德金属雕像（共40名）

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
广东省普宁市	官宇鸿	广东省韶关市	赵　乾	上海市徐汇区	陈旭伦	陕西省安康市	李　程
浙江省嘉兴市	周哲君	河南省漯河市	万豪伟	广东省深圳市	韦浩南	浙江省杭州市	郑尚跑
黑龙江省哈尔滨	潘海波	青海省西宁市	边　健	广西省桂林市	文　敏	天津市河北区	刘　洋
北京市石景山区	王　森	江苏省苏州市	李　强	浙江省乐清市	陈旭利	陕西省西安市	肖树康
北京市	王启超	浙江省杭州市	倪海峰	广东省珠海市	董　阳	辽宁省大连市	侯盛滨
上海市嘉定区	朱史捷	江苏省连云港市	孙　远	四川省乐山市	钟　建	四川省成都市	钟　磊
福建省泉州市	林　宁	黑龙江省哈市	程　瑞	广东省广州市	文浩然	河北省廊坊市	宋旭光
北京市怀柔区	刘新昊	陕西省西安市	梁　丁	上海市宝山区	施　凯	河南省郑州市	吕　航
湖南省邵阳市	黄　博	重庆市渝中区	李明俊	北京市崇文区	许佳晨	贵州省贵阳市	罗　钦
浙江省嘉兴市	徐悦依	湖北省武汉市	王　倩	山西省大同市	贾　璐	吉林省长春市	刘殿鑫
内蒙古	张春源	广东省云浮市	张俊杰	广东省云浮市	张　维	广东省佛山市	钟桂鹏
广东省番禺南村	柯名定	浙江省舟山市	戴增辉	贵州省都匀市	张志星		
上海市闵行区	姚一帆	陕西省榆林市	王　博	河南省许昌市	刘　绮		

买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛

官方论坛：www.magiczone.cn





本期嘉宾：藤宫兰

说起来作撰稿人貌似也有很长一段时间了，自己从来没有想到过某一天会从一个玩家渐渐变成一个撰稿人，从来没有想过自己笔下的文字会变成印刷体让大家阅读。偶然吧，一切就这样开始了。

我的第一台掌机是在初三购买的GBL，原因很简单，就是看到班里的男生玩《口袋妖怪》系列，加上自己对《口袋》的动画片非常感冒，于是下了血本抱了台GBL回家啊，顺带买了人生第一个机战游戏《第二次G》，从此开始掌机游戏历程。但由于父母的管教，我和它的亲密接触依然只能在寒暑假。不过掌机的便携性正是我的期望，所以GBL一直陪着我，也有无数的GB系大作在我的抽屉里收藏。

高二后半学期，看到GBA的画面，为之惊叹。自己从来没想过掌机画面能做到这个份上。第一次亲眼见到的游戏就是《F－ZERO》，虽然对该系列不感冒，但是仍然被GBA的画面所折服，于是跑去买了有大量GBA ROM的盘，上网下载了模拟器，收集了有关GBA的一切信息。当用模拟器载入《机战A》的ROM时，我感动了，不只是画面，而是那种从《第二次G》走过以来的机战情结，虽然之前只玩过一款机战。

不得不承认，自己其实有时候是个游戏白痴，懒，所以想动点歪主意通关，于是修改成了我最好的选择。从玩PC游戏开始我就学会了基本的修改知识，并且大量运用。后来也为GB添加了一套硬件金手指装备。但很多时候，一些动态修改是满足不了我的需要，比如机战中机体的能力和武器参数。在模拟器的时代，我看到了改神的一个《机战A》的补丁和若干对于《机战》系列ROM修改的教程，很快便发现了规律，也很快改了一份属于自己的《机战A》。于是开始期待暑假的《机战R》。8月《R》的来临让我改的忘乎所以，渐渐自己不再满足于利用模拟器感受GBA游戏了。看到有关于烧录卡的介绍，非常符合我的意向，于是又一次出了血本，抱回了黑色的GBA和EZ1代老白烧录卡（还是256的呢，花完了从小到大所有的积蓄，买完就穷了）。不得不说，长远的眼光，让我在随后的日子里尝到了甜头，每出一个游戏，我都能免费的第一时间体验到，让那些同年级的朋友们羡慕不已。我的同桌更是在某日霸占了我的GBA一天的时间去体验我修改后的《机战OG》，临了还叮嘱我不要覆盖他的存档。足见GBA和烧录卡的组合多么诱人。

→在掌机世界里摸爬滚打了不短的时间，小兰同学的收藏自然少不了，这可只是一小部分哦！

藤宫兰的小档案
真实姓名：王斯嘉　笔名：藤宫兰
职业：目前还是北京的一个学生
生辰八字：1985.04.16
兴趣：广泛的不知道怎么说,算是上通天文,下晓地理(一些同学的评价）

从此也爱上了烧录卡和硬件还有周边（周边其实源于我的GB时期），大量走访各大烧录卡论坛，收集相关消息，和达人们交流，渐渐的自己也入了道，对硬件有了一定程度的了解。那个时候，我也开始了论坛生涯，于是开始在修改区频频发教程，并且慢慢去完善自己对于ROM的HACK技巧，当然也会满足于论坛里帖子被人点击时的那种虚荣。后来得知自己常去的论坛里其实是有很多撰稿人的，然后某天突然被暗凌JJ拉去为PG写硬件稿子，就这样开始了在PG的写作“生涯”。

如今，PSP和NDS早已经双机入手，只不过微薄的稿酬都用作了生活费（虽然家在北京也在北京上学，但是每月的花销都由自己的稿费负担，父母基本不再管了），所以双手空空，只能节衣缩食的购买游戏。对于未来，我还是比较有信心的。虽然不知道以后会写什么样的东西，会写多少东西，甚至会不会再继续写下去，但是只要能从游戏中感受到快乐，能用写作让大家感受到游戏的快乐，那就行了，不是吗?

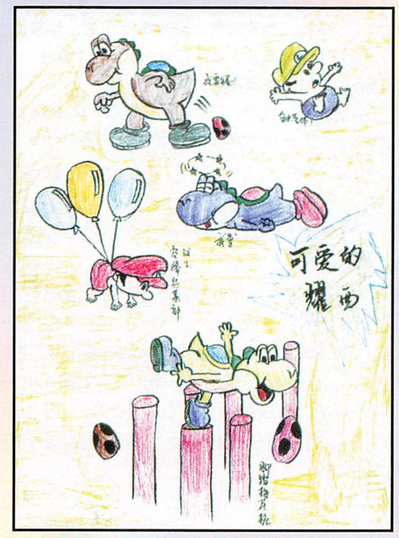
最后，我发现很多朋友都是学习计算机的，然则一些修改同好却和我一样是学习法律的，难道说在我们喜欢钻法律空子的同时，也喜欢钻游戏的空子吗?

责编/雪人

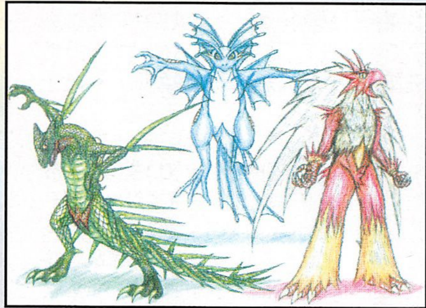
张亿	游戏是情趣的表现，游戏的生活也就是情趣丰富的生活。情趣愈丰富，生活也愈美满。游戏真像一缕阳光，可以消除人们脸上的冬色。
读者资料	19岁，男，201812，上海市嘉定区江桥镇太平村321号；兴趣：动漫，游戏

展现掌机玩家绘画实力的天地——

任性贴图区



↑可爱的耀西　山西太原　李瀚森



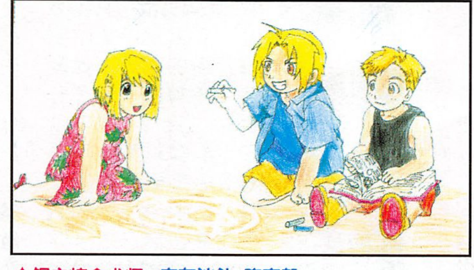
←原创PM形象　K·S



←白夜协奏曲之祖斯特　上海市　雪华　雪华的Q版《恶魔城》人物系列，描绘人物眼部的线条简单而明晰。



↑千濑　福建福安　幻の血天使·天鹰



↑钢之炼金术师　广东汕头　陈育毅

如同大家看到的，本期有一张画稿的名字是“动新小狼也没看出画的是谁”，说起这张画稿，暗凌确实拿到动新那边去问过了：小狼的想法和暗凌相同——画上的人物很像洛基，但是头发的颜色不对，某A则认为人物的表情很像是《钢炼》中的罗伊大佐，很巧的是方舟也这么想。最后谁也没有确定画稿上的人物到底是哪位动漫角色，也许是作者原创的形象吧。

上期的幸运读者是来自甘肃兰州的贾晓勇，你将会收到图区送的小礼物哦。各位想投电子画稿的读者请发送到邮箱：PG@VGAME.CN

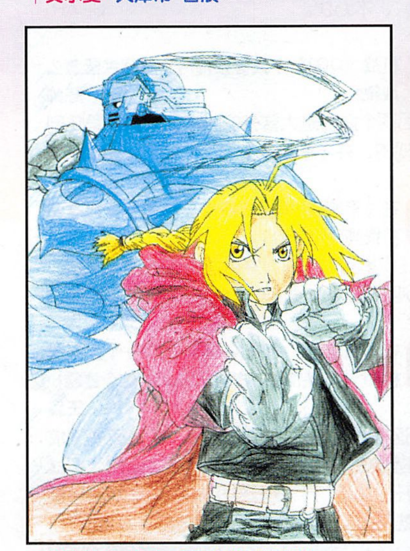
责编/暗凌



↑艾尔雯　天津市　曹辰



↑高达SEED主角四人组　广东台山　Magic Early



↑钢之炼金术师　广东汕头　陈育毅



↑高达SEED　成都市　李尧

↓动新小狼也没看出画的是谁
山东潍坊　Doubles





←犬夜叉　福建福安　幻の血天使・天鹰



游戏篇

Q 用了《洛克人EXE5》的金手指密码后看到卡组最下方有3个加农炮样子的芯片，旁边的日文好像是“未知”的意思，而且战斗时无法使用。请问到底有什么用？

那3个应该是空码，也就是那3个代码并不代表任何物品，所以无法使用。在输入时跳过就可以了。 KKND

Q 请问《叶绿》中，游戏中心的的硬币盒如何得到？当得到4-7岛的船票后应该去干什么？

硬币盒是在彩虹市PC屋下面的餐馆中，和一个客人对话得到；4-7岛都和游戏剧情有关，就请按照攻略完成相应的剧情啦，这里不方便再来详细说明。 KOFLOVER

Q 在《绿宝石》中，钓大黄鱼的地点在哪里？出现几率有多少？

大黄鱼在119号道路的河流上使用任何钓鱼竿都可以钓到，出现率50%，不过条件苛刻：首先，不是河流中任何区域都有效，而是必须在随机决定的6格中才可以；此外，天气必须是晴天，下雨天时则不可。总之，想要得到它，就要在河流上不停的地毯式搜索，总会找到那符合要求的6格的。 KOFLOVER

Q 《怪蛋英雄》能否删记录？应该怎么删？ 李理

实际上这个游戏不用删记录，想重新玩的话直接覆盖原来的存档即可。 GEAR

Q 在《口袋妖怪红/蓝宝石》中抓全所有妖怪有什么用？

抓全所有妖怪的话，会使得训练师卡片上增加一颗星星。当然，在红蓝宝石中，只需要完成图鉴上001到200就可以了。

KOFLOVER

Q 《口袋妖怪 银》中的三只神鸟在哪里能捉到？银版里有没有超梦？

在《口袋妖怪 金/银》中是没有三只神鸟的，也没有超梦。想得到它们的话就要和红、黄、蓝、绿版通信，或者使用金手指。

HYPER

Q 《光明之魂2》中沙漠这一关里有一个小金字塔，这是干什么的？还有，沙漠里是否存在古代武器，如果有怎么得到？

沙漠中的金字塔需要用合体技打坏，打坏后会出现宝箱，意义不大，可以无视。沙漠里存在古代套装，一共是3件，分别是スフィンクスの爪(斯芬克斯的爪)、アヌビズ神の假面(阿努比斯的面具)、マミーアーマー(木乃伊的盔甲)，套装效果为防御+20，会心一击+32，带有诅咒，只有狼人可以用。得到方法是打敌人掉落，掉落的装备的敌人为蝎子、哈比（就是放风魔法的鹰）、木乃伊。 GEAR

Q 机战《OG2》中大曾伽得两个隐藏武器怎么取得？ 南京 陈帅

那两个武器是大曾伽的内藏武器，只是随剧情出现的，并不能使用。 JUSTICE

Q 在《恶魔城 晓月圆舞曲》中如何才能拿到不费MP的戒指？

在收集到所有魂，并且可以进入混沌之后，在混沌传送点上面的一个房间里可以得到。

Q 在《绿宝石》中的120号路上有一个大石头被6个小石头围住，怎样才能解开这个谜题？ 王森

这里是钢神柱所在的地点，首先需要完成134号水路的海底遗迹事件，之后这里的巨石就会打开一个小口。进洞后在洞中央使用闪光技能，就可以打开密室去捕捉钢神柱了！

KOFLOVER

王加贵	无论是GBA还是NDS，我都超喜欢！
读者资料	15岁，男，355200，福建福鼎，兴趣：打网球、上网

硬件篇

Q 关于GBALINK ZIP2的压缩功能，128M的卡能否烧256M的游戏？GBALINK ZIP2是否可以听MP3，用什么工具转换格式，转换成什么格式？
李畅

GBALINK ZIP2 128M最大压缩是64M，不能烧录256M的游戏。可以听MP3，要用GBalpha Walkman把MP3转成.GBA格式，然后烧到卡里就可以了。
RANSOMA

Q 我的SP因未插变压器而烧机，现在无法开机，但不知是电池被烧坏还是机器坏了，所以没有去修，请问是怎么回事？另外能否推荐在NDS上使用的烧录卡？一些烧录卡的扭扣电池是如何充电的，电池拆下是否会丢档？

应该是机器被烧了，还是拿到店里去检查维修吧。

目前NDS的烧录卡还不够完善，所以还是等等吧。

插在主机上开机时会给电池充电，插在烧录器上也可以充电，其实不光是烧录卡，一些D卡在改电路后也有充电功能，一旦电池拆下存档就会丢失。
KKND

Q D版卡是不是有寿命问题，我的《圣魔光石》是在去年10月买的，买时读卡正常，但现在无法读卡，这是为什么？
王皓

你买的很可能是劣质货，部分D卡确实存在这样的问题，这种问题确实是没办法解决。
海火子

Q NDS的触摸屏用久了会不会出现失灵等情况？
郝锐

这个问题不用担心，不会出现这种情况的，平时避免触摸屏划伤就可以了。
ZERO

Q 为什么我在NDS上玩《火炎纹章 圣魔光石》运行不了，是因为NDS上不支持这个游戏吗？
李杨

NDS对有些D卡不支持，你的《圣魔光石》应该就是这个情况。
ZERO

Q 听说GBA有一种前光板，效果怎么样，需要拆机吗？

前光板的效果还算不错，不需要拆机，只要把屏幕的保护屏拆掉就行了。

包打听

问 请问《牧场物语 小矮人工作站》中的フレン的第三个爱情事件在什么时间，什么地点发生？
山东 李成耀

问 《星际宝贝2》第六关中，机器下面的三个开关应该怎么样弄才能使上面的机器停下来，或者应该怎样通过？
江苏 蒋文昕

问 PLAYAN的中文名称是什么？用电影卡和PLAYAN看电影的效果哪个更好？CF卡和SD卡哪个更贵？电影卡和PLAYAN能否在NDS上全屏显示？NDS一共只有三个插口，其中有两个是耳机专用，以后的NDS周边难道要用电源插口吗？
河北 赵阳

问 《口袋妖怪》中，我在126号路水下找化石鱼，可是老是碰不到，这是为什么，化石鱼的出现几率是多少？
浙江 石晓炜

答 **33期Q2：**菲尔用第7章说得的骑士诺亚说得。分支有两处：第9章访问右上两个不同的村庄进入不同的路线。第17章以后的分支路线为两飞马获得经验大于游牧民，进入B路线，如果小于游牧民就会进入A路线，想要将舞娘换成吟游诗人则需要走B路线，通关次数只与隐藏人物有关。
江苏 濮允俞

答 **34期Q1：**《牧场物语》的汉化有点小问题，日文原版是就算LV5的也不能破坏，实际上那个大石头应该用LV6的锤子，即诅咒之锤、祝福之锤或贤者之锤都可以砸开，但LV5以下的是不行的。
河北 何佳

答 **35期Q1：**9个真实之玉所在的地点是：1.马屋的水槽里。2.街道的街灯调查。3.狗屋调查。4.图书馆2楼的书柜里。5.霍安的店里买入「在海边扎克的家里」。6.赛马赢取的奖品。7.山上别墅的月历里。8.镇上别墅里,年终年初的猜谜节目奖品。9.以上全部获得后,在镇长家里的冰箱里调查后取得。取得以上9个以后，背包留空位，村长将会自动换成真实秘宝。

非节日时往湖里扔黄瓜，河童就会出现。

飞行石在第3年后的泉矿255层挖到。

诅咒道具变祝福：镰刀与锤子连续装备10日；锄头与洒水器去教堂10回“将诅咒的道具卸除”（1回

林文扬	攒钱的泪水换来了GBA，泡面生涯凝成了NDS。
读者资料	14岁，男，350001，福建福州鼓楼区西湖社区卧湖路望湖新苑1#702，兴趣：GBA

1000G)；斧头与鱼竿使用255回。

贤者道具：所有道具祝福等级后可以在泉矿60,102,123,152,155,171,190,202,222,231~255层挖到贤者之石，然后用祝福道具或秘银道具均可以改造成贤者道具（祝福用一天，秘银用两天）。

迷之石板上面只是菜谱而已。

qisiwole

答 35期Q2：想往下挖最好先得到6个以上的力之果实才比较保险，带好回复的药，用S/L大法往下挖。（所谓S/L，就是在下楼梯前存档1，下楼梯后再另存档2，找到楼梯后读取存档2直接到楼梯的位置挖出楼梯，如果没有楼梯就读取存档1重新下来一次）。

qisiwole

PSP问题集中营

Q 请各位达人指教，本菜鸟谢过！本人欲买掌机，在PSP与NDS之间难于抉择，请教各位达人几个问题？

1.PSP播放电影的效果如何？一部2小时的电影,MPEG4格式要多少容量？现有的存储介质能否达到要求？电池能支持多久？

2.PSP播放MP3能播放多长时间？

3.PSP现在是否能模拟GBA游戏(本人是火纹系列的疯狂FANS)，模拟的效果如何？如果不能，是模拟软件不到位，还是PSP本身CPU等性能无法达到模拟GBA游戏的实力？

4.PSP现在使用的GB、SFC模拟器，模拟的游戏效果如何？

5.NDS能否播放MP3?能否播放电影？什么格式，播放的效果、时间、电池能否支持长时间播放？

6.NDS玩GBA游戏的效果如何？

1.PSP播放MP4格式的电影的效果非常棒,但是因为MP4是压缩后的格式所以肯定没有DVD格式的清楚。由于压制影片时选择的格式和参数的不同而导致同样一部电影如果设置不同的参数压缩后的容量完全不一样。比如16：9的影片由于清晰度的不同就有120分钟800MB，530MB，480MB，400MB，300MB，270MB，200MB，七种格式。此外还有4：3的和2.35：1的影片转换格式，如果购买的是1GB的MSD完全不用考虑到容量的问题了，如果是512MB的MSD的话只能用400MB的格式的了。因为512MB的棒子格式化后只有480MB的可用容量。2.官方说明PSP如果将音量开到最大的播放MP3音乐的话可以连续使用10小时。3.PSP目前没有GBA的模拟器。按PSP的硬件规格来说要超出GBA好多倍，要模拟GBA的话应该是很轻松的事。只是没有人开发这个软件罢了。如果有的话，那效果肯定比在GBA上玩GBA游戏还要爽。4.PSP上的GB模拟器已经很完美了，自动存档，即时存档，声音同步，中文GB游戏支持，还可以模拟SGB模式，相当不错哦。SFC模拟器不会死机了，速度也跟上去了，而且模拟出了SFC的半透明效果，声音也很不错，可以记录。但是都不支持CHEAT功能，且只能在1.0版上运行。5.NDS可以使用一个官方的硬件“playan”播放电影和音乐，目前只限网上订购所以没有拿到现货，一切不明。6.因为NDS的屏幕比GBA的要大，所以在玩的时候NDS的屏幕的边缘会有一圈黑色的。GBA SP是前光屏幕而NDS是背光的，所以肯定NDS玩起来要舒服多了。

Q “PSP”主机的系统软件可以进行升级吗？

PSP的系统软件称作Fireware，可以升级。升级方式有三种：一、通过PSP联结上SONY的官方网站升级，这对玩家的网络条件要求很高。二、下载官方的升级程序，然后将PC和PSP联结后升级。三、购买UMD游戏碟，通过碟上的程序自动升级。关于本机升级的方法前几期杂志有介绍。

Q 1.现在PSP坏点的问题好像很严重。我想问一下已经有PSP的各位，在购买时是换了几台才买到的。主要是想通过这方面了解一下坏点比例问题。因为看到网上有人把它说得很严重。一种换十台才发现满意的。好像店家那里只有少部分是好的。其他全是有问题的。

2.现在是买台湾版的好还是买日版的好？听说台湾版的可以保修。

3.上海有修PSP的地方吗？

1.坏点是很普遍的问题，看运气咯。其实在挑主机的时候多细心观察一下，用我上期说的方法可以很轻易的挑出坏点。只要坏点不超过2个一般都算正常的了。坏点可以说是不算问题的问题。2.买行货好，但是大陆没有，所以香港版的和台湾版的都可以算是正版的吧。任何版本的PSP都可以保修，日本版的直接寄回日本修，台湾版的寄到台湾修，香港版的寄到香港修。3.上海没有修PSP的地方，国内没有店家能维修。

李智晟	每当我捧起《掌机迷》的时候，我就进入了一个神奇的世界，那里有绚丽的天堂，蔚蓝的天空。
读者资料	17岁，男，351100，福建莆田第一中学高一7班，兴趣：玩游戏

Q 有关PSP设计的一个问题，就是左下方那个Wi-Fi的开关，我每次调到“关闭”，可放在口袋里颠着颠着再拿出来时那个开关就滑下去变成“开”了，这个……影响大吗?

Wi-Fi的开关是在无线上网时才会有用的东西，一般玩家可能用不到。不是很重要的一个开关。不用在意。

Q 1.请问一下哪里PSP电影比较多啊? 2.关于PSP播放音乐问题，我买的是豪华版的PSP,今天在电脑里存了几首歌到记忆棒里,但在PSP上说没文件,怎么回事?

1.一些大型的游戏网站可能会提供PSP电影下载，但是都不是很多,毕竟不是专业的电影下载站。2.请先确认音乐文件的格式是*.mp3。然后这些文件要放到记忆棒的MUSIC的目录下才可以在PSP上正常播放。

Q PSP的CPU的工作频率是多少?

CPU以及系统的设计最高工作频率可以达到333MHz，现在考虑到以携带型机为标准的工作速度以及电力消费等的情况，在进行游戏时，CPU的工作频率被锁定为222MHz。另外，在播放对应“UMD”Video的软件的视频或音频时，现在所设定的工作频率与游戏时一样为222MHz。不过听说有国外的高手可以将PSP超频到333MHz。

Q 1.PSP的按键按下后，无法弹回原样是怎么回事?

2.PSP的□键按的很没有弹性，甚至无法弹出又是怎么回事呢?

1.之所以会发生按钮无法弹回的故障.是因为设计有按钮孔的PSP外装部件残留有毛刺。毛刺卡到按钮后，妨碍了按钮的平滑移动。这种外装部件是将树脂浇注到模具中进行成形的。作为这种模具的设计，在4个按钮中位于左侧的按钮位置处，设计了用于向模槽中射出熔化树脂的射出口。冷却硬化后再将成形品取出来，在配置按钮的部位用钻头钻出按钮孔以后,再除去射出口上的多余树脂。由于这个按钮孔在钻孔时产生了毛刺,因此还要将加热的热棒伸进孔中,熔化毛刺。但2004年的时候这种毛刺清除作业不彻底，致使部分产品中残留了毛刺。2.在设计PSP时□键的金属接触点的位置和导电橡胶的位置有偏差，导致不能按下去没弹性。2005年2月后生产的PSP改良了工艺，□键问题解决。

Q PSP的桌面画面的颜色不只是蓝色的吗?

PSP的桌面手动修改不了的，是随着季节的变化而变化的。很有意思。各月的背景颜色如下：1月　白，2月　浅黄，3月　黄绿，4月　粉红，5月　绿，6月　兰花紫，7月绿松色，8月　深蓝，9月　紫，10月 黄，11月 茶色,12月 红。

Q 日本版PSP可以观看日本海外的UMD视频吗?

不可以。日本的PSP可以播放的UMD视频只能是区域码为“2”或者是“FREE”的。关于区域码的标记请确认UMD视频的包装。

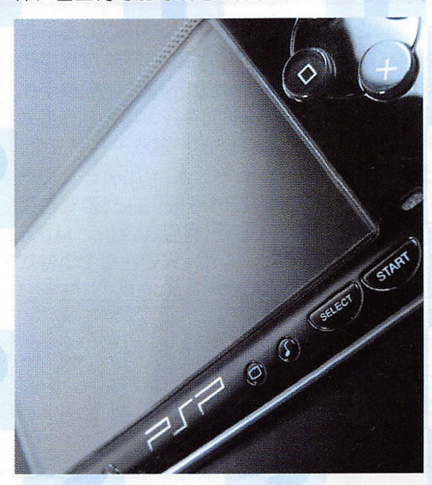
Q 1.保存在Memory Stick Duo上的静止图片可以查看吗?

2.那动态的GIF图片呢?

1.JPEG格式的图片可以直接查看,数码相机拍摄的图片也可以直接查看。其他格式的图片,如GIF，PNG，BMP等，需要使用工具软件如PHOTOSHOP，ACDSEE等转换成JPEG后才可观看。2.动态GIF不可观看，即使转换成JPEG格式后也只能显示第一帧的第一张图片。

Q 在游戏中如果拔掉Memory Stick Duo会发生怎么样的后果?

游戏中如果记忆棒正在读取或写操作时，左侧的Memory Stick Duo的状态检测灯会不停闪亮，此时如果拔掉记忆棒，或者强制关机或进入休眠模式都有可能造成数据不能正常保存在记忆棒上，系统再读取时会出现资料破损的字样，甚至有可能导致记忆棒损坏。





把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.33 责编/翔武

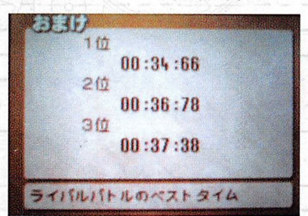
《铸剑物语2》BOSS最速挑战

挑战/讲解：梁臻

记录保持者：梁臻　　成绩：34.66秒

在Vol.25、28、31期中看到了《铸剑物语2》的封神时，我深深地觉得对不起《PG》，因为早在第一次看《铸剑2》的封神时我的成绩已经是45秒左右，但因为种种原因没能投稿，所以今天我要以华丽的34.66秒征服封神榜。

我挑战用的装备为：1、剑：天使剑+5连续攻击；2、拳套：天使拳套+百裂拳+武士心得×2或猫手置物×2。3、枪：天使枪+即死攻击。天使系具为“天使冰像”打造出,因为有“天使”两字所以我喜欢。魔法第一项一定要为“真剑无礼怒”（注：各属性最强魔法均可）。其它任意。



我打此处为87级，下面做下简单的介绍。

BOSS1－5：冲上前一个“5连续攻击”打倒5个。一定要快！

BOSS6、盖特+机械：开局立刻按START键调到“真剑无礼怒”上再立刻使用。如此省回大概0.08秒–0.18秒。

BOSS7、忍妹+忍兄：如上，如果忍兄使出“跳跃攻击”。咏唱会被打断。

BOSS8、龙牙：一个“百裂拳”，KILL。

BOSS9、芭索+小强：一个“真剑无礼怒”。同BOSS6、7。

BOSS10、龙牙(2)：此处的他有3000HP比下一个BOSS多500。放一个“即死攻击”立马搞定。不过在这我还是一个“百裂拳”(因为“即死”成功率不高)。

BOSS11、师父：一个“百裂拳”击倒。

BOSS12、林丽：同龙牙(2)。

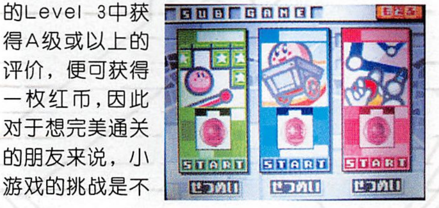
一声惨叫后34.66秒就这样出生了！再说明一下“即死攻击”比“百裂拳”省时得多！

至于BOSS ATTACK，35秒以内。

《触摸卡比》小游戏挑战

挑战/讲解:terryfly

星之卡比系列有一个很大的特点，每一作均有一些十分好玩的小游戏作为闯关过程中的调剂，NDS上的触摸卡比也不例外。触摸卡比的小游戏更作为BOSS关而存在，可见制作者对小游戏的重视程度。本作的小游戏一共有三个，分别是卡比弹珠，卡比矿车和卡比模画，每一个小游戏都有三个难度的等级。挑战游戏结束后会按照分数的高低给出相应的评价，从J开始，AAA为最高评价。另外，只要在每个小游戏的Level 3中获得A级或以上的评价，便可获得一枚红币，因此对于想完美通关的朋友来说，小游戏的挑战是不可避免的。下面就让我详细说说我对挑战这三个小游戏的心得。

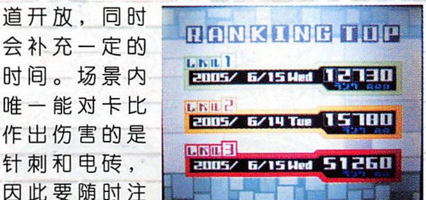


卡比弹珠：



利用触摸笔画出挡板，方法十分简单。小游戏分为若干个场景，三个难度下分别为5、5、无限个场景，每个场景由障碍物、怪物和机关组成。障碍物上标志的数字代表消灭该障碍所需要的次数，卡比接触或者触笔点击都可以使障碍数字减一，但两种方法不同之处在于，触笔点击只能最终把障碍敲裂，而不能完全击碎障碍，而敲裂的障碍不会反弹卡比，这个特性相当重要，可以节省时间。当场景中的怪物完全消灭后，通往下一个场景的通

道开放，同时会补充一定的时间。场景内唯一能对卡比作出伤害的是针刺和电砖，因此要随时注意挡板的保护。消灭敌人、尽量击碎更多的障碍、收集各种道具都可以获得分数。由于前两个等级的场景比较少，时间很充裕，因此尽量收集分数是获得高评价的关键。Level 3的难度很大，威胁卡比的机关分布很多，因此挡板的描画方向十分重要。节省时间、保护好卡比，只要能顺利通过15关，获得A以上的评价也理所当然。本难度以16关作为一个循环，速度以及难度也不断增加，十分适合挑战极限的朋友。



卡比矿车：

这是一个竞速类小游戏，利用触笔控制卡比前进的方向。赛道上充满了各种水果道具，可以短时间提高速度，若同时吃两个以上水果更可爆发出最高速度。当然赛道上也充满了各式的障碍、怪物和机关，若卡比撞上了会大大降低速度。矿车前端的装置可以把前方的怪物消灭，但遇到机关则只能闪避。消灭怪物，清除障碍都可以获得分数，但由于障碍会使矿车减速，得不偿失，因此还是以消灭敌人为主要得分手段。不过这个小游戏最终的目的还是要先于BOSS冲过终点，否则名次分数就不能获得，所以速度的维持也相当重要。由于三个等级的赛道，无论是水果、怪物还是机关，每一次玩的分布都是固定的，因此熟悉赛道是获得高评价的关键，提前预计前方的状况作出调整可以收到意想不到的效果。最后要注意尽量不受伤害，因为伤害的次数是作为扣分的手段。这个游戏对于操作要求十分严格，笔者多次挑战均不能实现AAA等级，希望有实力的玩家可以弥补这个遗憾。

卡比模画：

这是一个很有趣的小游戏，重复BOSS画的图案，把画板上的点连接起来。而在卡比画的同时，后面会有敌人不断逼近，如果被敌人追上会损失一格生命值。分数是通过多方面来评价。首先是准确度，如果描画时可以一笔而过没有任何停顿，可以获得该图案的额外加分，而如果描画时出现停顿，则不能获得加分，如果出现错误，会倒扣10分，而且后面的敌人会加快逼近。接着是速度，根据完成的速度快慢分别有200、150、100、50四等级的加分，是否错误不影响速度的加分。最后是精度，即描画的相似程度，分别有150、100、50三等级的加分，准确度和速度不限。根据上述的加分原则，完美的描画便是又快、又准、又相似。然而要做到这一点是相当困难的，尤其遇到一些十分复杂的图案，牺牲时间，力保不出现错误更重要。前两种难度下，分别只有10、15个图案，而且相对简单，可以向完美描画冲击。而在Level 3难度，一共要画100个图案……，对于人的耐力也是一种考验，所以保持描画的准确性是最关键的，尽量保存生命，只要能完成100个图案，AAA的评价即可到手。



触摸卡比的这几个小游戏制作相当出色，加上游戏本身的素质，是NDS上不可多得的佳作。笔者在矿车的第2、3难度，以及模画的第2难度均没有实现AAA评价，希望有成绩超过笔者的玩家可以踊跃投稿，创造属于自己的封神榜。

《洛克人ZERO4》消防小游戏挑战

挑战/讲解：姜英宣

我玩洛克人ZERO4时，一心只想着无伤。在看了明浩的纪录后，才发现原来小游戏也充满了挑战呀。

我的消防小游戏纪录是1097。

其实这个小游戏考验玩家3项：1，冲刺+跳的熟练度；2，B键的连打速度（让我联想起了街机版的合金弹头手枪连击）；3，失败10000次也不把屏幕砸坏的耐心。和明浩说的一样，站在两边向中间喷水。（注意：无论何时都要连按B键！）一开始马上向左跳，空中转体，两只脚都在台子上，向中间喷水。一个蝴蝶不要错过。不要在中间的高地上停留，中间的高地只用来落脚，左右两个平台交替使用，在火苗蹿上的瞬间起跳向另一个平台。反反复复。

本想凑个整，1100。但自己的手指不允许，按B键的大拇指早已连点心也拿不起来了。挑战之余要休息拇指……





文/nakazawa
责编/暗凌

学园爱丽斯

发售日:2004年11月18日　厂商:Kids Station



校园题材的游戏一向都是女性玩家们所钟爱的类型,之前介绍过如《耽美梦想》和《星铃学园》这些以校园恋爱为主题的游戏,这次要介绍的《学园爱丽斯》同样适合女生们上手,《学园爱丽斯》所突出的并不是恋爱,而是比较强调作为主角的玩家在游戏中的“爱丽斯”能力的养成,同时伴随着十多款小游戏穿插于其中,算是一款轻松休闲的精品游戏。

这里所谓的“爱丽斯”能力,是一种超常天赋的特殊能力,且也只有拥有这种能力的人才有资格进入专为他们所特设的爱丽斯学园来学习和升华自己的能力,玩家所扮演的主角正是这所学校的新近转校生,将在这里度过和享受到一年时间的丰富校园生活,并以取得“三星级”超能力评价的优等生为最终目标。在游戏之初玩家将对“自己”进行包括发型、脸型和发色等各方面的设定,完全是进行自定义的角色形象,而这些也将直接影响到主角初始的爱丽斯能力。而具体游戏的进行方式则更为特别了,大体上看来是对话居多的AVG,但实际进行也离不开RPG的模式,再加上拥有养成性质的SLG要素以及融入的不少小游戏,因而要对本作这样一款大杂烩方式的游戏进行类型定义还真很难说,虽然AVG部分对玩家们的语言能力有一定的要求,但本作总的来说还算是符合女生游戏特点的典范。另外游戏的画面和人设都相当精美,特别是自定义的主角形象同样也有大幅插图这倒是让人觉得意味盎然。



在爱丽斯学园,学习成绩是依照学生们的爱丽斯能力和“星等级”来排定座次,而根据平时的授课学习来锻炼能力也就直接影响到成绩和自己的排位,这里的授课学习其实也正是通过各种小游戏的方式来完成,一些经典的游戏如噗哟方块类都会在这里出现,在大多数女生们看来,这类休闲性质的小品类游戏才是最符合自己胃口的,另外在游戏中出现过的小游戏都能够在标题画面中的“Mini模式”中被开启,在闲暇之余可以直接进入该模式来挑战这些小游戏。角色的星等级在游戏中显得相当重要,大致上依次分为一星级(single)、两星级(double)、三星级(triple)和特殊级(special),不同的级别在学园中将享受到不同的待遇,从住宿到支出补助等都能体现出较大的差异。除了授课学习的部分之外,游戏中剧情部分里所涉及到的人际关系也是相当重要的,可不能埋头苦学而疏远了朋友们哟,因为往往在一些关键时候都还得多需要朋友们的帮助,游戏中出现的分支选项往往就是影响主角与其他角色们之间关系程度的重要抉择。





说到游戏中出现的角色们设定也都相当细致,是典型少女漫画类的唯美画风,这些角色们都将成为主角在游戏进程中相当重要的伙伴们,虽然关系度对于整体游戏结局没有影响,但对于过程的发展还是有一定的依赖度,很可能出现各方面都完全不同的发展进程,各个角色也有各自所擅长的爱丽斯特技,并能在关键时刻发挥重要作用,因而慎重地作出选择来把握与他们之间的关系是相当重要的一个环节,同时也可以作为对玩家们如何处理简单的人脉关系的一个锻炼,在语言条件允许的情况下,本作是GBA后期作品中不可错失的优秀女生游戏。

张斌	游戏好像安神剂,它可以在紧张的生活中带来一丝安慰,但也不要过度使用,物极必反啊!
读者资料	18岁,男,250002,山东济南市中区郎茂山北二区8号楼3单元401,兴趣:AVG游戏

超级马里奥64DS

发售日：2004年11月21日 厂商：NINTENDO

说到任天堂的当家名作超级马里奥系列，相信也不需要用更多的形容词来赞美了，对这样一个男女老少皆宜的系列，我们既然要推荐给各位女玩家，更多的还是要介绍到其符合女性游戏的特点。超级马里奥系列这样一个动作难度偏大的游戏却有大群女玩家们的追捧，除了马里奥本身的明星效应外，另外还得益于游戏中那种乐趣和难度的巧妙结合，有时候游戏中某些机关难点处让人明知道很难，却让人愿意反复尝试和挑战而不失兴趣与信心，对于好胜心越来越强的现代女性们来说，她们也更愿意闯关这样的游戏。这次我们要介绍的正是当年曾红火于N64，如今也同样驰骋于NDS的《超级马里奥64DS》。



《超级马里奥64DS》作为美日两地的NDS首发游戏，尽管是以当年N64的原作为基础，但倘若把本作看成是简单移植的话那就大错特错了，且不谈在NDS机能方面新增的一些如双屏、触控、无线联机等特性，就单单以游戏内容和系统模式来说，都增加和强化了不少，小游戏模式成为本作的另一大卖点，这也正是NDS上的本作吸引了女性玩家们目光的关键，甚至有些玩家入手本作就是专门冲着那28款小游戏而去的。

不同于N64的原作，本作共有“主游戏”、“对战模式”和“小游戏”这三大模式，除了后两者是NDS版本所独有的，主游戏模式较N64版也有相当明显的改进和变化。首先最特别的是不再突出马里奥完全中心地位，其实从近些年任天堂作品的推出也都能看出任氏已开始逐渐培养瓦里奥、耀西、路易甚至碧奇公主等人的独立地位，让人们注意到其他任氏明星的光环。本作也正是如此，将N64版本中马里奥的几种特殊状态分别赋予了瓦里奥、耀西和路易，而游戏中玩家能操作的角色由原来仅能使用的马里奥一下子增加到四人，并且根据各角色的不同特点，使得各关卡的游戏的乐趣和耐玩度增加不少。更为特别的是游戏一开始所使用的角色是可爱的耀西，就目前的任氏明星们来说，耀西对女性玩家的亲和力应该是相当高的一位，玩家在本作中需要通过耀西解救出马里奥之后，再陆续使用合适的角色解救出路易和瓦里奥。在关卡方面也作了大幅度增加，由原来的总120关卡增至了150了，尽管依然保持着15个世界的主游戏舞台，但每个舞台的威力星（即关卡）均由7颗增加至8颗。游戏关卡中的细节和系统没有太大的变化，要真说变化也就是角色的使用以及在下方增加了更利于游戏的地图雷达，再加上并不逊色于N64版本的3D画面表现，故而在DS上的本作是能让人享受到超越N64的全新感触。说到角色的使用，以往马里奥的特技被分化为了四个角色，而各角色也拥有符合各自特点的特技，如踢墙跳、喷火、隐身等，搭配各角色的特技来解决问题是本作闯关中的最上之策，在无形中也降低了游戏的整体难度而令其更适应于大众。虽然在NDS特殊机能的运用上本作并不明显，但在“对战模式”中可是充分利用上了无线联机的功能，实现乱斗式的友情大挑战。



前面提到本作最受女生青睐的部分其实还是小游戏模式，也许是为了弥补主模式中没有过多涉及NDS触摸屏的遗憾，而在小游戏模式中则几乎全部用了触控的操作方式，使用手写笔在下屏完成对游戏的操控。分别以游戏中四位角色各自为主的7个小游戏需要在主模式中通过抓到28只兔子来开启，要全部开启也还是具有一定的难度，但是可以肯定的是每一款游戏都是制作得相当优秀的，特别适合在户外或旅途等携带的场合来进行游戏，具备相当高的休闲娱乐性质，而且极具耐玩度。另外因为还有成绩的记录，所以玩起来时就算是反复挑战都不会生腻，反而还让人乐此不彼，并且在一些极需耐心和高度警觉性的小游戏中，更多的还是看到女性玩家们打出超高的记录。在目前NDS的现有游戏阵容中来看，应该还是本作最适合已拥有和即将拥有NDS的女性玩家们入手，同时本作也应该还是目前最为超值和耐玩的NDS游戏，是绝对不可以错过的哟。





黄典	SP、DS、PSP我全都拥有了，但反而多了很多失落，难以找回原来玩SP时的愉悦心情。
读者资料	17岁，男，550001，贵州贵阳，兴趣：想事情



文/绫小路义行
责编/雪人

雪人：你确定你这次不是在炒冷饭？为什么我看着标题似曾相识的样子？
绫小路：是人皆有三分相似，施主觉得面善也是有道理的。
雪人：扯吧！明明就是你那篇《网球王子》评论文标题的翻版！只不过为什么这“一挥一拍”改成了“一拉一扯”之后，感觉暧昧了许多？
绫小路：白痴！明明就是你自己想太多了啦！“一拉一扯”原本就是指钓鱼的动作而已！
雪人：-_-# 你有资格说别人吗？！平时写东西最暧昧的就是你吧？！

富坚义博大概算得上是日本最拽的漫画家之一了，不但稿酬是那些新出道的漫画新人就是画到虚脱而死也赶不上的，就连娶个老婆都是买一赠九地拖来一个少女偶像团队（画《美少女战士》的武内直子，其实也不是盏省油的灯……啊！我要换节能型日光灯！）。因为《幽游白书》的大红大紫，即使后来随便素描几张草稿，也能被各大杂志当成宝似地刊登作为封面，这“小鸡吃米图”头上加个光圈就成“神鸟凤凰图”的待遇估计也只有唐大官人心里最感同身受了。

一提到“猎人”，脑海中涌现出的第一个印象就是身穿黄鼠狼皮（雪人：不要因为你自己是狸猫，就忌讳说出“狐狸皮”三个字……），手拿丈八铁叉（张飞一定很想哭），满脸络腮胡子的中年大叔形象，每次傍晚下山时偶尔还会扛着只老虎狮子野熊掌什么的（雪人：喂喂，那些都是国家保护动物吧?）。所以当骑着巨拉风无比的哈雷经过的某帅哥从面前呼啸而过时，他说他是“猎人”，而我确信我一定听成了“有钱人”——啊啊啊，毕竟那哈雷是多么的璀璨闪眼啊！

事实上，现今的这个社会早已经不像以往那般循规蹈矩了，而十岁的小学生若是理直气壮地在作文里写到“长大以后想当一名合格的四有猎人”，其后果不是被教师吩咐喊家长到学校做思想工作，就一定是会被罚抄自己的名字一百遍——“哇——人家不干啦！谁让老爸当年非要给我起‘慕容语嫣’这么又长又难写的名字的！”“唬，你是《天龙八部》看太多了吧?！”看来除了海贼王、游戏王、通灵王、火影忍者之后，又一个将成为新一届大学毕业生抢手热门就业选择的，就是这名为猎人实为FBI特工的全能型职业了。



的确，有了一张猎人执照，就能免费使用全世界各国90%以上公共设施，能自由进出95%的国家领土，还能吃着霸王餐喝着霸王酒洗着霸王澡（雪人：喂，霸王澡是虾米东东?！），真是“一卡在手，万事无忧”——“王大爷，您这是什么卡呀?”“我呀，这是XX灵通卡！”“XX灵通卡，洗洗更健康！”……毫无道理地想起了某银行推销信用卡的广告。姑且不论这参加猎人考试的究竟都为何而来，单是这猎人执照就有着无比的诱惑力，所以当小杰因为不愿接受西索的赏赐而拒绝领取猎人执照时，屏幕外大概有数以

黄家骏	PSP是属于贵族的，NDS是属于精英的，GBA才是属于平民的。
读者资料	12岁，男，510650，广东省广州市天河区棠德花园H1-5西北203房；兴趣：玩掌机，看《PG》

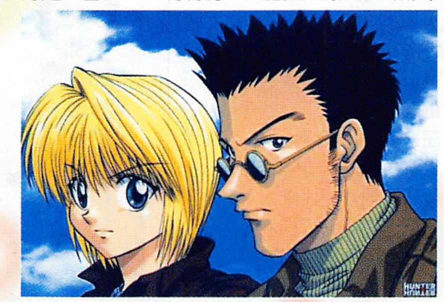
百万计的人会忍不住想要冲上去对会长打哈哈："我们家孩子还小，不懂事，我先替他把执照收起来吧！""什么？！只有本人才能使用？我拿我的身份证和户主身份证一起可以吗？""都说了不是在银行了！""……"



故事的主角是一个年仅12岁的小正太，虽然不明白究竟是谁先把他的名字翻译为"小杰"的，但原本明明该叫做"刚"的小正太就楞是被带有中国地域性色彩地叫成了"小杰"，还一叫就是许多年，连一个让人家辨明正身的机会都不给（瞧这六月雪飞的多冤！）。这其中的莫名原由连续小路也不知道，就好像"福音战士"会被翻译成"天鹰战士"一般的毫无道理，诸位长久的怨恨还是找翻译官大人去发泄就好。由于父母早在自己还是婴儿的时候就不在身边，小杰一直与阿姨过着相依为命的生活。尽管"始终单身未嫁的阿姨辛苦抚养着姐姐的孩子"这样的剧情，听起来多少有着"姐姐，对不起，我爱上了姐夫！"之类唧唧歪歪的琼瑶式风格故事伏笔，但所谓的"热血"动画就是毫不留情地扼杀一切家庭伦理悲喜剧情的。在点到即止地描述了小杰为了寻找已经成为传奇猎人的父亲而毅然决定参加猎人考试之后，这"咪咪流浪记"般的壮丽童话就此拉开了帷幕。比较可疑的是小杰的专用武器竟是父亲当年用过的鱼竿，这种明明已经被"猎人"嫌疑笼罩的"渔夫"式设定，间接显露了富坚义博家中三代是贫农的事实。

离开鲸鱼岛之后，小杰第一个遇到的伙伴就是雷欧力，刺猬头、成天架着副小眼镜，乍一看上去有着"啊！美堂蛮何时剪了个短发？"的惊讶，但实力够弱且见色忘义的性格特征又完全不及美堂蛮魅力的万分之一。因为年轻时曾间接害死了自己的朋友，所以雷欧力的梦想是成为一名合格的医生——至于猎人执照，对于他来说不过就是张"学费全免"的御赐金牌罢了。但在猎人考试中时不时萌生的"就算打赌输了也可以乘机揩揩油"的罪恶念头，还是让人直冒冷汗地担忧着医学界的未来——"世界上最可怕的工作是什么？""呃……是做屠龙的勇士还是做被龙屠的NPC？""都不是，最可怕的莫过于做雷欧力医生直属的女护士！""……"他也是队伍中念能力最弱的一个，尽管年纪和体型都是队伍中最大的，但除了"我推开了两扇奇牙家大门"这样毫无意义可言的较量中略胜一筹之外，再没见过他有什么惊人的举动，而"推大门"这种说出去炫耀都不会有人羡慕的糗事，显然有着很快就被人忘记的特殊存在性。

金发的酷拉皮卡理所当然是作为"美少年"的身份登场的，然而过于柔美的外表和偶尔流露出的优雅气质，又有着"他不会是个美少女吧"的无限遐想，至于与雷欧力同房时还要恼羞成怒地禁止他偷看的举动，则火上浇油地在观众心中升起了"他可能是个美人妖"的恐怖猜测……作为库卢塔族的最后传人，酷拉皮卡考取猎人资格的动机是为了能更方便快捷地追查幻影旅团的下落，而情绪激动时眼睛会变成红色的生理反应，实在让无数少女有着"抱他一下看他会不会变成兔子"的冲动，如此《水果篮子》式的角色设定，果然证明了武内直子对于老公在创作上的巨大影响——"哦哦，出现了！月野皮卡！""废柴吧你！明明就是酷拉小兔才对！""……拖出去宰了！"由于库卢塔族人的眼睛变成红色之后会显得异常美丽，所以这不可多得的火红睛就成了世界七大美色之一的无价之宝——"另外的六大美色是：蓝鼻子、绿舌头、黄牙齿、紫头发、灰指甲和黑芝麻糊……""唬，你是在给乔巴、雀巢、佳洁士、沙宣、博爱医院和南方实业做广告吗？！"他有着队伍里最好的头脑和最强的念能力，由一开始的短刀武士转职成了后期的锁链祭师，单体攻击力减低但复数敌人的攻击方式却更加拉风有型，眼睛发红时能力立刻提升百分之二百——"啊啊啊……酷拉又爆SEED削人

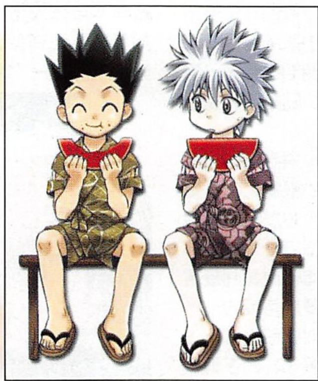


马竟宵	任天狗，任天狗太棒了，我被深深迷住啦！
读者资料	15岁，男，610000，四川成都七中；兴趣：电玩、动漫

棍啦！”“咦？他不是叫基拉的吗？”从认识小杰开始就对他关怀备至，年长几岁且性格更加稳重的特征又将他推向了“长着小受脸的小攻”的无尽深渊中去，尤其是给小杰配音的乃是那最近红透半边天的竹内顺子，这“HUNTER X HUNTER”即将改名为“酷拉皮卡 X 漩涡鸣人”的无厘头幻想，始终不曾在眼前消散。特别值得关注的还有在军舰岛上，当酷拉皮卡得知小杰被巨浪卷走时的无助神情，说他们之间是“纯真无邪的友爱关系”，会相信才真是邪了门！



银发的奇牙似乎是为了与酷拉皮卡做对比才诞生的角色，本来两种差异极大的发色就有着“金角大王、银角大王”的偷师嫌疑，而吊三角眼加拽得不可一世的死脾气，更是让许多富坚的FANS不由得要感叹出“飞影染了头发偷渡过来了吗”之类的心声来。身为著名暗杀家族揍敌客（好……另类的名字……）最出色的继承人，奇牙从小就受到了誓要培养成杀人机器的教育，八岁就拥有闯到天空竞技场200层的实力不由得要让人为他汗颜——这一切反倒不如“我拿两亿元都买了巧克力”一句话来得叫人振聋发聩！两亿呀！巧克力呀！就是拿来砸也能把泰坦尼克号砸沉了的壮观数字呀！由此可见，抢小孩糖果在不远的将来也注定要成为大学毕业生抢手的热门职业之一。奇牙一登场，便凭借自己年龄相仿的先天便利将小杰从酷拉皮卡的身边抢走（汗…这话说的……），被家人盘问时义正词严说出的“我就想跟小杰在一起”“看到小杰，我就会觉得很幸福”之类的话语，充满诱惑地非要让同人女们将鼻血流干不可。这样若还有人继续死撑仍然说他们之间是“纯真无邪的友爱关系”，其下场



不是被酷拉皮卡用锁链钉死，就是被绫小路用耳光抽死！相当可疑的是奇牙一家人的相貌问题，理论上来说，有个美型弟弟的哥哥理应也会是个美型到不像样的梦幻人物，然而无论是喜爱发明武器的“有猪啊！”的哥哥A，还是有事没事装绿巨人“有鬼啊！”的哥哥B，个个都是奇形怪状，遭人海扁的欠揍家伙，更别说他那个仿佛穿着女装的机械警察莫非般的神经质老妈了（没看过《机器警察莫非》的。赶紧给我去补课！），就连管家也是一脸阴沉地双手抱拳托着腮玩COSPLAY碇元度的游戏——真难为奇牙了，在这么个不正常家庭里成长起来，没疯真是万幸！随后两人在天空竞技场一起学会了念能力，不仅预示着未来二人将要面对更强的敌人，还向全世界宣告着“昨晚我们睡在一起”的脸红暧昧……（雪人：-_-#该死的狸猫，俺就快忍不下去了！）

西索的出现大概是在对全世界的小丑和魔术师宣战：明明就是一副小丑的打扮，还非得称自己为伟大的魔术师——“啊啊啊！我家基德大人才不是那般没有品位的打扮呢！”“可他们明明不都一样在使用扑克牌做武器吗？”“……拉出去鞭尸！”无可否认的是，西索的实力的确很强，长期以来都作为小杰企图超越的目标而不断对小杰提出挑战。然而他的行事风格又过于乖僻，强忍欲望等待小杰成长，不只兼具了独孤求败式的浪漫情怀，更叫人对他真正发挥百分百实力是什么样子充满了好奇。即使是这样一个装扮怪异的男子，身后一样有着翻江倒海的女性支持者，至于偶尔出浴后的家居生活版西索，除了能引来更多的尖叫之外，也叫人对他使用的强力发胶是什么牌子产生了兴趣——“原来他脸上的图案也是画上去的啊？！”“废话！有谁一生下来脸上就长着黑桃同花顺的胎记那才灵异呢！”他的亦正亦邪，充满了太多未解之谜，而“伸缩自在的爱”和“轻薄的假象”此等浪漫到极致的名字，除了要怀疑西索的真实身份是不是理科成绩超烂的文科毕业生之外，还要提防着富坚是不是打算转行当诗人借以赖掉稿债。

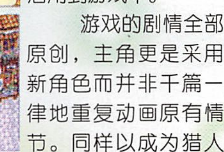
幻影旅团的陆续登场，是《HUNTER X HUNTER》后半段故事的高潮所在。至此，动画的剧情也终于告别之前的肉搏形态，直奔着念能力大比拼的超超超级赛亚人的精神形态而去。单是团长老大的驾到就

小僵尸	现在有了NDS和PSP，出门旅游不用愁了。用PSP听歌看电影，用NDS玩游戏，撞上电线杆也不会抱怨。
读者资料	18岁，男，地址不详；兴趣：游戏

显得气势十足，而偷学别人招式的念能力则百分百像极了北冥神功吸星大法——你还敢说富坚不是金庸的书迷？！十三位团员的能力各异，性格也精彩纷呈，惟有那只长了十二条腿的蜘蛛让绫小路心痛不已——啊啊啊！昨晚吃的那只大闸蟹要是也有十二条腿就好了！（雪人：-_-b）需要特别小心的就是不要在酷拉皮卡面前提到“蜘蛛”二字，就像永远不要在雪人面前提到“减肥”一样有着明哲保身的巨大意义。（雪人：“狸猫，你的稿费扣定了——”）

大热的作品如果不拿来好好利用一下，那便摆明了跟钱过不去。KONAMI与BANDAI显然都是非常明白这个道理的两家厂商，于是在掌机上相互攀比谁的人气动画更多，居然成了两家公司明争暗斗的重点所在。《HUNTER X HUNTER》的红极一时，自然而然逃不过被改编的命运，于是03年3月登场的GBA版《热血友情大冒险》便成了《HUNTER X HUNTER》在掌机上的首次演出。由于是KONAMI的制作，所以基本上可以预见“RPG”和“卡片”这两个要素会被沿用到游戏中。





游戏的剧情全部原创，主角更是采用新角色而并非千篇一律地重复动画原有情节。同样以成为猎人为线索，游戏提供了大量的猎人种类供玩家选择，包括黑名单猎人、怪物猎人、遗迹猎人等等在内的多种详细类别足以让玩家大呼过瘾。同时，只要在游戏开始画面时根据需要更改主角的生日，就能赋予主角以不同的念能力类别，这对于培养属于自己的主角有着十分重要的作用。



收集道具在本作中占的比例也相当大，无形中为游戏增添了不少乐趣，而原作中经典角色的一一登场，更是会让FANS甘心把钱包掏空的卖点所在——“啊啊！西索又洗澡了！”“咦？为什么我要说‘又’？”因为是以“友情”作为副标题，因此在本作中可以出现相当多的伙伴加入队伍以帮助主角完成任务，而原作中许多经典场所也会以全新的面貌重现在GBA的液晶屏上，即使对剧情没什么兴趣的玩家，也依然可以从军舰岛、二选一婆婆等等地方那里寻找到当初看动画的感觉。不过因为是早期的作品，游戏的容量并不大，也直接决定了在声光效果方面不会有着太多让人惊喜的地方，然而这类改编作品，吃的就是纯FANS向的饭，只要抓住了FANS的心，基本上稳赚不赔便是轻而易举的事情。



富坚的懒散在日本漫画界是众所周知的事，从《HUNTER X HUNTER》连载初期的极尽精美之能事，发展到后期随便几道线条连网点也懒得上，其骗钱之手段令一向喜欢蹭饭过日子的绫小路都感到发指。实际上这点劣习早在《幽游白书》连载中期就已经展现过了，可好歹人家《幽游白书》也算是混出了个叫人都能信服的结局，而这《HUNTER X HUNTER》猴年马月才能完结根本就是个无法预测的迷——“把武内直子绑架了逼问她详细情况！”“扯吧！他老婆自己都什么也不知道呢！”“……”

就在广大FANS为小杰和奇牙的未来担忧不已的时候（咳咳，他们一定会幸福吧？），就在万千少女急着看西索泡桑拿的时候（鼻……鼻血……），就在无数少男打算看酷拉皮卡拿锁链玩不良游戏的时候，富坚大人却悠哉悠哉地大声宣布要回老家定居带孩子——至于复出的时间嘛，就等到儿子上了大学再说吧！

呜哇哇——小富坚现在连幼儿园都没上呢！莫不是要等我儿子在遥远的未来捧着《HUNTER X HUNTER》的完结篇守在病床前一字一句地将大结局念给我听吗？

“富坚完结猎人日，家祭勿忘告乃翁！”请记住某狸猫那无尽的怨念！

潘展鹏	《口袋妖怪·珍珠/钻石》，你快回来，没有你NDS怎么办。现在一定有许多口袋饭在和我一起等待吧。
读者资料	15岁，男，325000，浙江省温州市二十三中二(五)班；兴趣：看《PG》，玩GBA






硬的美学

文/摄影/李紫烟@米猫　责编/雪人





↑风带来了风筝，你带来了爱情。

←我们生活的世界不知是梦还是现实。

↑美丽在哪里？当我伸出双手时，掬到的却是一片冰凉的花瓣。



↑请允许我尘埃落定。

↑瑶阶月色晃疏棂，银烛秋光冷画屏。

游戏中既然有硬件的美学，那么玩游戏的人自然也能体现出一种美。我们愿意与你分享这种美，也希望你在发现这种美时也记得告诉我们！

可以携带的乐趣，前所未有的成功，尽在

携带的成功

合久必分之挑战者 Vol.11

文/逆转ACE：nakazawa
责编/天意

掌机江山虽已是任氏独守，但窥视其领地并企图犯境者却前仆后继从未间断。从早期的世嘉、中期的BANDAI、SNK再到如今的索尼、诺基亚，对手一个比一个强，来头也一个比一个大。面对这越来越强烈的攻势，在这场重新划分势力范围的大战中，任天堂希望借助昔日的成功经验和失败教训取得主动优势，而众挑战者们也想结合他们在各自行业中构建的优势地位来开拓陌生的疆土。不管是捍卫者还是挑战者，都希望达成属于自己的“携带的成功”。



↑通讯业巨头的加入使掌机业出现了新的市场理念，现代生活观的影响造就了N-Gage。

当GBA的城池还是“固若金汤”的时候，最早来挑战的不是家用机老大索尼，而是移动通信业的霸主诺基亚以及其他一些欧美中等厂商。2003年,随着手机的逐渐普及以及全球移动通信业的加速膨胀，人们对手机的规格和要求逐渐提高，内置的一些简单游戏已不能满足人们在闲暇之余消遣的需要。手机游戏逐渐从以往单纯的打发时间向高层次的休闲娱乐过渡。随着更加高级的Java游戏的出现，手机制造商们都意识到，移动电话的游戏功能对于多元化和综合化的世界来说十分重要。将无线通信和专业的娱乐游戏结合到一起，将会形成一个极具潜力的大众化移动终端。显然，在移动通信市场上游刃有余的诺基亚意识到了这一点。掌机游戏市场巨大的诱惑力驱使，加上还有一批专业的顶级游戏厂商鼎力支持，承载着众多期盼的，以游戏功能为主且同时具备电话功能的N-Gage应运而生了。

N-Gage刚一登场便受到了移动通信业和游戏业的双重关注，人们对这款功能前卫的时尚机体充满了好奇心。如果抛开通信功能，单以游戏性能来看待的话，当时的N-Gage可称卓越。且不说那一系列先进的通信技术的运用，单是TFT的4096色显示屏就已经强过GBA SP。不过，与传统掌机游戏画面相比，它的屏幕显得比较窄小，这使得最后的的评价褒贬不一。游戏软件采用了传统的卡式，平均每款软件的价格在30美元左右，发售初期，不仅有画质一流的古墓丽影作为主打,更有昔日的业界强豪世嘉的全力护航。诺基亚作为一个游戏业的新手，世嘉的指引和协助是弥足珍贵的。

N-Gage最大的缺憾在于电池和游戏插槽的设计。若玩家想更换游戏卡带，必须卸下电池后才能够进行，这种繁琐的操作对于携带设备来说无疑是犯了大忌。在外观设计方面，它的体积对于掌机来说虽然不算太过分，但若以移动电话的标准来看，则显得过于臃肿了。还有，MP3、调频收音等附加功能在当时反响并不算太大。结果，充满了“BUG”的N-Gage的市场反应并不如预期的那样好,它的出现反而加速了任天堂提前进入新掌机大战的备战状态，同时也促使跃跃欲试的索尼加快了进军掌机界的步伐。在次世代的掌机大战中，N-Gage虽不能扮演核心的角色，但却实实在在地作为引子提早了全面掌机战的时间表，并且在创新和设计上为老任和索尼提供了一个参考。至少，它们在新掌机的设计上避免了N-Gage的一些不足和缺憾。

N-Gage刺激并引出了DS和PSP这两头猛虎,但它并未忘记自身的改良和进化。毕竟，N-Gage的消费层定位与DS和PSP相比正面冲突并不大，制胜关键在于吸引住普通的通信用户而不是核心玩家。因此，外形设计上的改良成为了N-Gage工作的重中之重，毕竟谁也不愿意在游戏之余还拿着那么大一个的“大哥大”来接听电话。N-Gage QD，也就是所谓的N-Gage2就是以这样的目的而出现的，它拥有与N-Gage基本相同的标准和功能,纠正了更换卡带时必须要卸下电池的问题，取消了反响不佳的调频收音和MP3，简化了部分繁琐的操作，更加突出了原本的移动通信功能，外形上显得更为小巧轻便，符合了便携设备的基本潮流取向。因此，它作为一款改良机种，创造了后来居上的销售业绩。在取得的市场成功中，N-Gage QD价格的低廉也功不可没，首发时的售价仅为199美元，即使仅以一部彩屏的3G手机的标准来看待N-Gage QD,这价钱也已经算很厚道了。最终，这个为了迎合市场需要而作出的改进确定了一个事实：诺基亚的主业还是移动通讯，掌机业是不适合它的。

徐子尧	有人说过“三大恨事”是“一恨吃鱼鱼刺多,二恨海棠无香”,第三件不记得了,也许因为我下意识的觉得应当是“三恨买不到《掌机迷》！”
读者资料	18岁，男，广东省湛江市海景路海景大厦602，兴趣：打游戏

百物语

第十一回 真·女神转生



责编/方舟

作为著名的异色RPG系列，ATLUS的镇社之宝《女神》系列一直在层出不穷的日式RPG中占有自己难以动摇的一席之地，甚至被誉为与FF、DQ并称的“日本三大RPG系列”之一。到目前为止，《女神》系列已经在多个机种推出了包括《女神转生》、《魔神转生》、《恶魔召唤师》、《女神异闻录》及《数码恶魔传说》等多个子系列，拥有一群狂热的铁杆FANS。但遗憾的是，《女神》系列却很少踏足掌机世界，长期以来仅有外传《最后的圣境》以及模仿口袋妖怪的《恶魔之子》系列，由于与系列一贯的风格相差太远，包括笔者在内的很多铁杆玩家都拒绝承认后者是《女神》系列的正统作品。终于，在2003年初，ATLUS将系列中的杰作《真·女神转生》移植到了GBA上。



《女神转生》的英文名为《Degital Devil Story》，即“数码恶魔故事”。作为世界观的基础，“召唤师用特殊的‘恶魔召唤程序’以数码的形式召唤出来自另一个世界的恶魔”这一主题贯穿了几乎整个系列(唯有《女神异闻录》系列基于荣格心理学，将恶魔定义为人内心黑暗的产物)。虽然使用“恶魔”这一名词，但《女神》系列中的恶魔与我们熟悉的那些长了蝙蝠翅膀的黑皮山羊的东西完全不是一个概念，甚至“恶”这个定语也根本没有意义。《女神》系列是一个哲学性极强的系列(这也使很多追求轻松游戏的玩家对此系列敬而远之)，ATLUS的STAFF们在构筑世界观时大量吸收了现实中的宗教概念，游戏中“恶魔”的称呼也来源于基督教“神以外皆为恶魔”的定义。这些所谓的“恶魔”大都是历史上各大宗教的神祇、民间传说中的妖精、传奇史诗中的英雄等等。但由于只有唯一神“Y.H.V.H”(基督教教义有云“不可妄称神之名”，因此用辅音首字母Y-H-W-H指代耶和华 Yehowah。游戏中把W改为V以避讳)才有资格被称为神，因此这些其他的神祇都只能默默接受“恶魔”这一称号。





正如我们之前所说的，《女神》系列拥有极强的哲学性。《真·女神转生》中，“善”与“恶”这一组相对概念被极大地淡化，相对地引进了西方AD&D(著名的龙与地下城)规则中“混沌与守序(Chaos & Law)”的概念(这也同样是系列世界观的一大基础)。游戏中的恶魔都在这个立场光谱中拥有自己的位置，而对立的两大组织“盖亚教”与“弥赛亚教”则分别代表了这两个立场的极端体现，双方并没有善恶之分，而是同样在按照自己的信念建设新世界。实际上，纵观我们身处的现实世界，许多大大小小的矛盾纷争都可以用这套理论来解释。用国内某《女神》达人的话来说，《女神》系列是“集世界神话资料之大成，在浪漫主义的外衣下，以现实主义世界观来统一的游戏”。



说起扮演，正传《女神》系列在剧情叙述上一向独树一帜：主人公、女主人公或是混沌与守序两位副主人公，游戏并没有着重突出他们的个人意义，而是采取了象征主义的手法，这些主人公不是人物(Charactor)，而是脸谱(Signifying Mask)。或者我们可以说，这才是真正意义上的角色“扮演”游戏：主人公没有名字，没有任何台词，也没有任何内心戏。玩家不需要扮演任何预先设置好的角色，因为主人公就是玩家自己。这一切令整个游戏充满了古老羊皮纸典籍般的复古气氛。

许文翔	NDS创意好，不如PSP机能好。
读者资料	16岁，男，215000，苏州卫道观前民生里6号，兴趣：睡觉、游戏

话虽如此，但这完全不意味着《真·女神转生》的情节粗制滥造。实际上，游戏在大局或细节上都可谓精雕细琢。无论是女主角舍身拯救男主角的性命，在30年后转生；邻家少女与女主角巧合般的同名；抑或是主人公与已经恶魔化的爱犬感动的重逢，这些都是令人击节赞叹的神来之笔。还有很多触动玩家内心、发人深省的情节，我们稍候会作详细叙述。



由于主人公就是玩家自身，游戏中的许多发展也都是由玩家自己的选择而推动的。例如中期在六本木遇到已经化为尸鬼却仍然保有自己意识的邻家少女。用返魂香固然可以令她解脱，但从另一个意义上来说也等于亲手将她杀死。此时便需要玩家亲自做出抉择，笔者在这里经过了很长时间的心理斗争。而到了后期，原本与玩家共命运的两位副主人公分别投身于对立的两大教团，各自成为混沌之魔人与秩序之圣子。此时，玩家扮演的主角要在其中按照自己的意志选择其中一条道路，抑或是两条道路都不选……当玩家在自己选择的道路上遇到曾经并肩作战的同伴时，那种辛酸复杂的心情是很多强制剧情发展的传统日式RPG所无法比拟的。



当然，作为早期游戏，有些情节的分支还是不那么自由的。例如大量将死者复活，将整个六本木伪装成太平盛世并与世隔绝的赤、黑二伯爵，身为高级恶魔的他们这么做的目的，仅仅是由于溺爱少女艾丽丝（严格意义上来说，她也是被复活的死人），想要为她创造一个安逸的世界而已。此处的剧情会强制将六本木虚伪的和平粉碎，但笔者却由此产生了强烈的罪恶感：难道就不能让他们就这样生活在哪怕是假象的和平里吗？

也许很多玩家无法适应早期《女神》系列如同美式RPG一般的3D主视角迷宫系统，但只有这样的系统才能彻底凸现出“主角就是玩家自己”的概念。以至于当系列在近年来的一些作品向潮流妥协，改为追尾视角时，反而被一些铁杆FANS骂作“忘本”、“离弃传统”。虽然GBA贫弱的3D机能表现力十分有限，但玩家仍然可以从这些粗糙的贴图中体验到游戏醇厚而充满哲理的世界观。

包罗万象的恶魔库一向是《女神》系列的招牌，《真·女神转生》中囊括了包括基督教、佛教、印度教、道教、琐罗亚斯德教（拜火教）以及世界各地神话传说、民间怪谈中的数百种恶魔，每个恶魔都拥有自己的性格。虽然本作中的恶魔性格系统还是雏形，远没有后来的作品那么丰富多变。但玩家仍然需要通过选择组合不同的交谈选项，投其所好才能令其加入。说到这里就不能不提著名的“恶魔画师”金子一马，他那充满想象力与无机质感的为《女神》系列中的恶魔赋予了独特的生命力。可以说没有金子，就没有《女神》系列。而前面提到的《恶魔之子》系列之所以被铁杆FANS排斥，其原因也正在此。即使是在GBA的画面上，《真·女神转生》中的恶魔们仍然散发着它们独特的气氛。



由于在GBA版推出不久之前，ATLUS曾在PS上复刻过增强画质的《真·女神转生》。为了弥补画面上的劣势，他们为GBA版追加了充满魅力的“记忆碎片”系统。玩家在游戏中将可以得到一些特殊物品，通过读取其中的“残留思念”，玩家将可以得知一些原作中并没有叙述过的背景故事。例如主角母亲之死，艾丽丝的诞生等等。此外新增加的“恶魔全书”系统这一系统大幅度充实了原本就十分饱满的世界观。

GBA版《真·女神转生》已经出现了相当详细的汉化版。没有了语言障碍的阻隔，笔者强烈建议各位爱好RPG的玩家体味一下这款游戏与传统日式RPG既然不同的厚重世界观。而在《真·女神转生》完成之后，别忘了还有《真·女神转生2》等着你。



付林杰 我已拥有了半个PSP+半个NDS，另半个是要我得到大学通知书后，高三同学们，为PSP而奋斗吧。
读者资料 19岁，男，200442，上海华灵路178弄69号1102室，兴趣：玩

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年6月16日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年6月23日	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路	SEGA	RPG
2005年6月30日	桃太郎电铁G	HUDSON	TAB
2005年6月30日	MAR HEAVEN 敲开天堂之门	KONAMI	ARPG
2005年7月7日	武器种族传说 被封印的颂歌	TOMY	RPG
2005年7月21日	BLEACH 被染红的尸魂界	SEGA	ACT
2005年7月21日	机动剧团 哈罗噗呦噗呦	BANDAI	PUZ
2005年7月28日	新・我们的太阳～逆袭的萨巴塔	KONAMI	ARPG
2005年7月28日	金色的卡修贝尔 卡片战斗	BANPRESTO	TAB
2005年8月4日	B传说 战斗弹珠人～炎魂～	ATLUS	ACT
2005年8月25日	热血合集1	ATLUS	ETC
2005年夏	超级火枪英雄	SEGA	ACT
2005年	ONE PIECE: GRAND BATTLE	BANDAI	ACT
2005年	马里奥网球ADVANCE	任天堂	SPG
2005年	大金刚3	任天堂	ACT
2005年	游戏王GX 目标决斗之王	KONAMI	TAB
2005年	ScrewBreaker	任天堂	ACT
2005年	Scurge Hive	Orbital Media	ACT
2005年	Sigma Star Saga	NAMCO	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年6月16日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年6月23日	数码武装	KONAMI	FPS
2005年7月7日	校园迷糊大王 姐姐事件	BANDAI	AVG
2005年7月21日	天地之门	SCE	ARPG
2005年7月28日	天诛 忍大全	Fromsoftware	ACT
2005年7月28日	战国大炮	彩京	STG
2005年8月4日	洛克人DASH 钢之冒险心	CAPCOM	ARPG
2005年8月4日	太鼓达人	NAMCO	RAG
2005年8月11日	机动战士高达 基连的野望 吉翁系谱	BANDAI	SLG
2005年8月25日	Twelve 战国封神传	KONAMI	SRPG
2005年8月25日	龙战士3	CAPCOM	RPG
2005年9月8日	洛克人DASH2 伟大的遗产	CAPCOM	ARPG
2005年夏	脱狱潜龙 清算	NAMCO	ACT
2005年夏	互动演剧系列四作	SCE	AVG
2005年秋	天外魔境 第四默示录	HUDSON	RPG
2005年秋	横行霸道:自由都市故事	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年秋	狂驱力量	SCE	ACT
2005年	伊苏～纳比斯汀之方舟	KONAMI	ARPG
2005年	怪物猎人	CAPCOM	ACT
2005年	VR网球	SEGA	SPG
2005年	幻侠乔伊VFX大战	CAPCOM	ACT

2005年	罪恶工具 审判	MAJESCO	ACT
2005年	THE CON	SEGA	FTG
2005年	小死神	KONAMI	ACT
2005年	教父	EA	ACT
2005年	MediEvil 复苏	SCE	ACT
2005年	世界拉力锦标赛PSP	SCE	RAC
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
未定	合金装备ACID2	KONAMI	ETC

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2005年6月16日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年6月23日	FAMICOM WARS DS	任天堂	SLG
2005年6月23日	大盗伍佑卫门 东海道中大江户天狗返之卷	KONAMI	ACT
2005年6月	武侠	STAR FISH	ACT
2005年7月14日	火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸	TOMY	RPG
2005年7月21日	洛克人EXE5 DS 双生领袖	CAPCOM	RPG
2005年7月21日	钢之炼金术师 两人的羁绊	BANDAI	ACT
2005年7月21日	游戏王 梦魇诗人	KONAMI	TAB
2005年7月21日	翼 年代记	BANDAI	RPG
2005年7月28日	押忍!奋斗!应援团	任天堂	ETC
2005年7月28日	滚动吃豆	NAMCO	ACT
2005年7月	纳米迷踪	MAJESCO	STG
2005年8月4日	口袋棒球 甲子园	KONAMI	SLG
2005年8月4日	黄金眼	EA	FPS
2005年8月8日	JUMP明星大乱斗	任天堂	ACT
2005年8月11日	日式面包王	BANDAI	ETC
2005年8月25日	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	ARPG
2005年8月25日	孤岛冒险Lost in Blue	KONAMI	AVG
2005年8月25日	露娜 创世记	MMV	RPG
2005年9月	逆转裁判 复苏的逆转	CAPCOM	AVG
2005年9月	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2005年夏	天外魔境2	HUDSON	RPG
2005年冬	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年	块魂	NAMCO	PUZ
2005年	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年	TOUCH GOLF	任天堂	SPG
2005年	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年	罪恶工具DS	MAJESCO	ACT
2005年	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年	黑与白	MAJESCO	SLG
2005年	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年	乱划!幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2005年	史莱姆大冒险2	SQUARE ENIX	ACT
2005年	冒险王比特	BANDAI	RPG
未定	银河战士弹珠台	任天堂	TAB
未定	赛尔达传说	NINTENDO	ARPG
未定	帝国时代Ⅱ	MICROSOFT	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG



出版物好评热卖



口袋妖怪可谓风靡世界的小精灵，《口袋迷》带你遨游口袋世界，最新动态，精彩专题，动画收录等尽收于此。赠品为主机口袋精灵包，还有非常珍贵的全球限量版皮卡丘掌机等你抽取。

口袋迷

■定价：18元　上市热卖中

一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP、任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

2005标准掌机典藏

■定价：24元　上市热卖中



再现最终幻想大人气金色陆行鸟可爱造型。附赠陆行鸟CD及陆行鸟乐园手册，限量大超值。另九色陆行鸟只限邮购，详见本期《电玩通》广告。

金色陆行鸟

■定价：19.8元　上市热卖中



动新DVDMTV系列第二弹！收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV，真正DVD品质。附增火影头带及神秘礼品。豪华外包装，弥足珍贵

动感新势力钻石DVD

■定价：24元　上市热卖中

4月11日第一版火爆上市抢购一空，互动DVD经典生化系列双CD，简洁现代感的LEON吊饰，第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

生化危机4完美体验典藏（第二版）

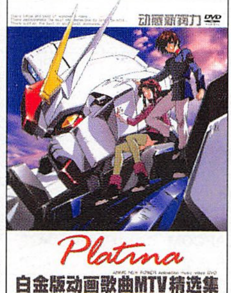
■定价：25元　最后邮购机会



双VCD高达声优巨星玉置成实、尾浦由记、中岛美嘉、西川贵教等现场影像及写真集。赠品为拉克丝形象发夹，阿斯兰徽章及特制收藏匣。

机动战士高达SEED嘉年华

■定价：28元　现接受邮购



国内第一盘动画DVDMTV，弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV，真正珍品。附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵。第三版上市，该出手就出手

动感新势力白金DVD

■定价：24.80元（第三版）　上市热卖中



本期重点戏是E3展现场亲历，PS3演示画面直击，包括沙戮地带，最终幻想VII，铁拳6等。XBOX360十余款影像大放送。CD为基力坦音乐精选。

电玩新势力（45）

■定价：9.80元　6月15日上市



与原版动新尺寸一样大，真正原汁原味。12张光盘，6本CD歌词本豪华包装盒，赠送能清洁键盘和掌机的气吹小猪。性价比超值。珍藏佳品

动新2004年合集（下）

■定价：50元　上市热卖中

电子游戏软件	
2005年第1～14期	9.80元
动感新势力	
15、26、27、28期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第19期、21、22、24、26、27、29～34期	9.80元

电玩新势力DVD	
33～35、38～45期	9.80元
银时计至尊豪华版	99.00元
电软十周年纪念金币套装	149元
名侦探柯南主题歌精选集（少量）	28.80元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元

商品	价格
动新2004年合集（下）	50元
动新蓝宝石MTV	9.80/19（豪华）元
动新红宝石MTV	9.80元
游戏的设计与开发	50/57（精装）元
机动战士高达SEED嘉年华	28元

邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

读者: 哇！1元钱？！我买100个！
次世代: 别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！
读者:真的!6折+1元……邮费包装费呢?
次世代: 全免
读者: 太疯狂啦！我马上去邮局汇款。
次世代: 这是暑期库存大优惠，先到先买，售完为止。请注意下期杂志信息。

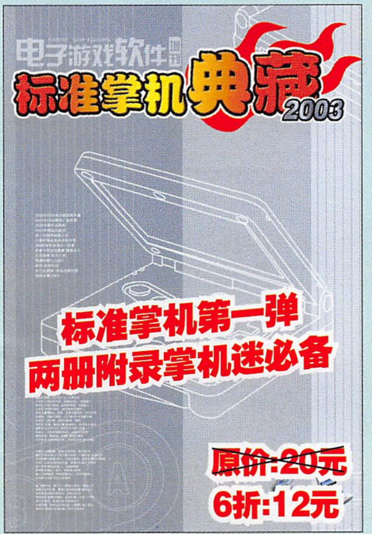


时间：即日起至售完为止





少量库存，先到先买，售完为止。







邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



次世代商城

经典周边再汇集,动漫魅力无限放!
2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010—64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

宽松舒适的T恤衫成为很多年轻人的首选穿着。但身为动漫饭的你怎能允许自己失去个人特色呢？我们献上的这几款T恤吧，各种类型无所不及，保证你穿出属于自己的特色！由于数量有限，想买的人不要犹豫赶快行动吧！



夏日清凉T恤系列新上市

(本图仅供参考，产品以实物为准)

所有T恤均限量发售，欲购从速，机不可失！目前各款T恤只提供L号和XL号两种尺码，邮购时请务必注明所需尺码和邮购编号。

高达SEED扎夫特军T恤

●高达SEED扎夫特军版夏日T恤，正面的“MOBILE SUIT”和横跨腰间的LOGO都异常醒目，令高达饭们穿上就舍不得脱下来。

MOBILE SUIT GUNDAM SEED DESTINY (正) (背)

¥39 编号: 6141

海贼王主题T恤

●我们是海盗，在骷髅旗之下自由自在的漂游。乔巴帽子上的标记加背后的白色骷髅头，将海盗风张扬到极至，让你在今夏成为海盗之王！

¥39 编号:6174

生化危机STARS小队T恤

●超经典游戏《生化危机》中STARS小队版黑色T恤，背后配以白色的“R.P.D S.T.A.R.S.”字样再加上经典的小队队标，标榜经典之酷。

R.P.D. S.T.A.R.S. SPECIAL TACTICS AND RESCUE SERVICE (背) (正)

¥39 编号: 6152

新款上市

死神主题T恤

●死神来了！红蓝白三色构成《死神》鲜明强烈的风格，“BLEACH”的字样以线条形式穿梭其中，设计简洁明快，看着就令人觉得非常清爽。

¥39 编号: 6163

福音战士T恤

●永远的经典——《福音战士》,永远的女神——凌波丽。无需多加介绍，她的形象足以吸引所有人的目光。T恤补完计划从此刻开始。

(正)

¥39 编号: 6185

阿兹漫画大王小毛巾套盒四件组

●《阿兹漫画大王》中的超人气角色——大阪来了。本次推出的四款小方巾大阪均以经典的放课后的一年战争版COS形象登场，集高达与阿兹的魅力于一身，抹去夏日的炎热。

¥39 编号: 2260

新款上市

高达SEED小毛巾套盒四件组

●与阿兹版的小毛巾尺寸质地相同，大小约为21CM×21CM左右，4位Q版造型的主角铺在毛巾上令人爱不释手，送人或者自己用都是不错的选择哦。

¥39 编号: 2271

新款上市

死神Q版台词底座扭蛋10件组

●目前最火的三栖作品《死神》的精致周边。每个角色的形象生动逼真，又酷又Q，底座可互相连接并写有该角色最具代表性的台词。摆在桌上绝对饶富趣味。

¥36 编号: 2293

新款上市

网球王子青学休闲包

●超大容量的青春学园网球社专用背包，采用宽肩带设计，可自由调节背带长度，颜色简洁清爽。是夏天出门购物、游玩或者运动、上学的必备用品。

30CM 49CM

¥38 编号: 2282

火影亲热天堂笔记本

●卡卡西老师从不离手的“亲热天堂”实物化，封面、封底到书脊全部忠实再现!本品为活页式硬壳笔记本，吸铁石搭扣，打开后的尺寸约27CMx19CM。

¥29 编号: 2215

特别推荐

最终幻想八枪刀(裁纸刀)

●光泽感十足的金属刀身,做工精细的狮心剑图案,漂亮雅致的包装盒,Squall和Seifer的专用武器如今你也能拥有!

¥39 编号: 5049

火影杯面套装二件组

●虽然很像，不过这可不是真正的杯面哦。卡卡西版的杯面内装小毛巾一块、亲热天堂便携电话本一个；鸣人版杯面内装小毛巾一块、青蛙通灵兽零钱包项链一条。

¥39 编号: 2259

海贼王手机座

●以海贼王中超可爱的乔巴为造型，同样带有香味，给你的手机一个最舒适的家。

¥15 编号: 2248

哆啦A梦手机座

●哆啦A梦手机座大小适中,带有清新的香味，适用于大部分市面上的直板和翻盖手机。

¥15 编号: 2237

死神钱包

●目前最流行的热门作品《死神》中的超人气角色——魂化身钱包，做工相当精细有趣！

打开图

¥19 编号: 2226

与陆行鸟并肩

缔造不同的史诗

新的传奇新的冒险
让我们期待FFXII

FINAL FANTASY XII

陆行鸟之王

金色陆行鸟

附赠《陆行鸟精选音乐CD》及《陆行鸟乐园》全新手册

最终幻想系列
最高人气角色之一

■鸟冠及尾部均采用高档特染无纺布

■眼珠为手工镶嵌,活灵活现

■翅膀可360度旋转

■全身金黄色短毛绒富于光泽感

■嘴部及鸟爪均为橙红色布料,非常逼真

好消息!金色陆行鸟也可以邮购啦!

超值定价:19.8元 免包装费、挂号费和邮费

注:陆行鸟高约12厘米

限量九色陆行鸟鲜活登场
市场不零售
只接受邮购





怎么这么胖啊!!



◆陆行鸟A、B、C组现已接受邮购,每组陆行鸟(三只)定价33元。
(每只尺寸与金色陆行鸟相同)
◆一次购买A、B、C三组陆行鸟合计99元。另赠送特制胖陆行鸟一只!
注:A九色陆行鸟必须按组购买,不接受单只邮购。
B以上价格含包装费、挂号费和邮费

邮购时请注明品种为"陆行鸟A组、B组、C组" 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177 64472180邮资免取

口袋妖怪剧场版动画全攻略！

口袋妖怪玩具购买攻略！

口袋妖怪卡片游戏使用教程！

口袋妖怪最强周边PokeDex！

超厚精美读本★精美精灵包随机一款★口袋大宝藏光盘★限定掌机大抽奖…只要18元,把你的口袋妖怪抱回家！

口袋迷 POKéMON FAN

中国第一本专为口袋妖怪迷打造的专门读本



邮购时请注明"口袋迷" 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取



中国第一本专为口袋妖怪迷打造的专门读本



电子天下·掌机迷 2005 10

NDS软硬件购买大特辑／英雄传说·朱红之泪 剧情攻略

VOL.36

新鲜热辣的软件使用和硬件介绍一网打尽，敬请关注软硬兵团！

电子天下 掌机迷

POCKET GAMER

2005/10
VOL.36
零售价:9.80元
每月10/25日发售

双份赠品 洛克人Z4角色立卡 掌机迷VCD光盘

大抽奖424名 抽取三大流行掌机

特别企划

一机在手，世界我有

——漫谈掌机游戏网络化

NDS软硬件购买大特辑

完全攻略 SD高达G世纪DS／炼狱四周目研究

英雄传说·朱红之泪

ISSN 1672-8866
10>
9 771672 886049